The Witcher: Cronache del Nord

Prima di iniziare, è bene fare alcune premesse. Questa serie deriva da una campagna del gioco di ruolo di Dungeons&Dragons, ambientata nel mondo della serie di romanzi fantasy “The witcher”, dello scrittore polacco Andrzej Sapkowski, da cui poi è stata tratta la trilogia di videogiochi omonima. Questa campagna è da vedere come una sorta di spin-off precedente l’intera saga. Il dungeon master, colui che gestisce le partite, ha richiesto ai giocatori di scrivere delle pagine di diario dal punto di vista dei personaggi che interpretavano, per tenere traccia degli eventi della storia.

La storia inizia con quattro ragazzi: Kaizah, un umano, Aladriel ed Ombroso, due elfi, ed Udyr, un nano. Il gruppo si è consolidato alla fortezza di Kaer Mohren, dove sono stati addestrati per diventare strighi (witcher), ovvero cacciatori di mostri. Per finire il loro addestramento dovranno vivere un anno fuori dalla fortezza, e poi affrontare la Prova delle Erbe, ovvero bere un cocktail potenzialmente letale di pozioni. Se sopravvivranno, saranno dei Witcher a tutti gli effetti. In questo mondo, gli strighi sono spesso odiati e temuti per il loro lavoro. Io interpreto Kaizah e questo è il suo diario di viaggio.
I quattro hanno appena finito il loro addestramento e si sono messi in viaggio verso sud...

STAGIONE 1

Giorno 1

Il viaggio è iniziato male: la gente del primo villaggio in cui siamo passati ci ha cacciato in malo modo. Ho tentato di trattare, ma non fa per me. Il pagamento con il sangue non è una richiesta che tutti accettano… Fuori dal villaggio uno dei ragazzi del posto, Roderick, ci ha aiutato. Aladriel non si fida di lui, ma non ha voluto dirci il perché. Che strano… Siamo arrivati all'accampamento di un mercante. Non c'era nessuno, a parte dei lupi. Non è un buon segno, ma almeno potremo riposare. Alla fine siamo riusciti a leggere il diario del mercante che ho trovato nel carro. Parla di una cripta a nord di qui. Ci andremo domani.

Giorno 2

Questa notte ho sognato Kaer Mohren… casa. È passato solo un giorno, ma già la lontananza si fa sentire… mi mancano le ampie sale di legno, le montagne innevate, il silenzio dei ghiacciai… Non devo perdermi in chiacchiere. Questa mattina ci ha svegliati un urlo. Era di una donna, una mercenaria, Karia. Era ferita. Ci ha chiesto di cercare il suo collega, Malek, nella cripta. Abbiamo accettato. Una volta dentro, abbiamo incontrato dei Draugr, morti viventi, come temevo, ma li abbiamo sconfitti. Aradriel è riuscita a leggere le rune di un pugnale di uno di loro: “Denudami con giustizia, usami con onore”. Che ironia… Uno di loro ha dei vestiti particolari… che sia lui il mercante? Continuiamo ad esplorare la cripta. Altri Draugr, simili a quelli di prima. Uno aveva le stesse vesti pregiate di quello dell’altra stanza. Forse la mia ipotesi era sbagliata. Udyr si è allontanato per combattere altri di loro nella stanza a fianco. Mi piace, sembra sapere quel che fa. Sui muri della cripta ho visto delle incisioni… riti dei negromanti. Peggio di così non può andare. Qualunque cosa abbiano fatto, la pagheranno!

Ci siamo ritrovati faccia a faccia con il negromante. Si era nascosto in un lungo corridoio. Si vedevano i suoi occhi verdi brillare nel buio. I suoi mostri erano con lui. Identici a tutti gli altri. Ma quel che era peggio era che potevano resuscitare. Ho cercato di portarli fuori dal corridoio. Ho cercato di finirli tagliandogli la testa, ma non è servito a nulla. Bruciarli era impossibile. Resuscitavano troppo in fretta. Alla fine io ed Udyr ci siamo giocati il tutto per tutto e ci siamo lanciati nel corridoio e abbiamo finito il bastardo, mentre Aladriel ed Ombroso tenevano a bada i Draugr. Il negromante aveva con sé una pozione. Al momento non sappiamo dire che cosa sia.
Oltre il corridoio c’è un’ampia sala, vuota. È finita. Niente più non-morti. Ora, dov’è Malek?

Era una trappola! Karia era a capo di un gruppo di quattro predoni e si era approfittata di noi per ripulire la cripta e prendersi tutto il tesoro! Abbiamo combattuto con le forze che ci erano rimaste, Udyr ha quasi rischiato di lasciarci le penne. Ho dovuto sacrificare una Pozione della Rondine curativa per salvarlo. Anche Ombroso se l'è vista brutta. Alla fine i banditi sono morti tutti. Uno degli incantesimi di Aladriel ha scaraventato uno dei banditi su un muro portante della catacomba e l'ha devastato. Tutto quello che sono riuscito ad afferrare dalle mani dei banditi è una candela, poi la cripta è crollata. Ci siamo salvati per miracolo. I banditi sono rimasti lì. Hanno avuto la fine che si meritavano. Che riposino all'inferno.

Giorno 3

° Ci siamo allontanati dalla catacomba. Siamo molto più a sud, ora. Ci siamo accampati e riposati in una foresta, Ombroso ha cacciato un grosso cervo, che io ho scuoiato. Averi potuto fare di meglio, ma il risultato non è male. Rivenderemo la pelle da qualche parte. Una volta smontato, abbiamo incontrato una ragazza, con un cesto pieno di mele. Ce ne ha offerta una a testa e poi se n'è andata. Così, a caso. Non capisco. Almeno quel donnaiolo di Ombroso è contento. Abbiamo deciso di andare a Vizima, lì c'è un buon fabbro in grado di forgiare armi leggendarie. L'unico problema è la guarnigione delle Armature Nere nilfgaardiane.
Dopo alcuni giorni, siamo finalmente arrivati a Vizima. Il problema si è rivelato più grosso di quel che pensassi. Per entrare in città serve un lasciapassare. Per questioni di spionaggio o qualcosa del genere. Ombroso ha cercato di bluffare con il gabelliere e mi ha coinvolto. Gli ho offerto la mela, magari aveva del senso dell'umorismo, sotto sotto. Niente. Antipatico, come tutti gli altri della sua specie. Non li ho amati, né da uomo del Nord, né da Strigo. Sotto il ponte della città abbiamo rincontrato la ragazza delle mele. Ombroso l'ha convinta a chiederle cosa è successo. Quell'elfo ha talento con le persone. Il padre della ragazza, Simon, è un pescatore, e si è avventurato in un fiume "maledetto", più probabilmente infestato dai Drowner. Non ha fatto più ritorno. Tra l'altro, da ex-guardia, ha uno dei lasciapassare di cui abbiamo bisogno. Siamo partiti per cercarlo, ma temo che tutto quello che troveremo sarà il suo cadavere.
Siamo arrivati al fiume. Per ora, tutto quello che abbiamo trovato sono orme in parte lavate dalla pioggia e uno stivale. Non è per niente un buon segno.

Abbiamo affrontato un branco di Drowner, come era prevedibile. Ho tentato un fantastico colpo dall'alto, che ha gravemente ferito una delle bestie, ma sono stato affaticato per una parte del combattimento e non sono riuscito a fare atterrare diversi colpi. Per il resto, non abbiamo avuto troppe difficoltà; è stato solo faticoso, dato che non smettevano di spuntare dal nulla. Uno di loro aveva una rete da pesca impigliata nella schiena, e vi abbiamo trovato un Decotto curativo di Randalf il Bianco. Immagino che fosse del nostro uomo, sembra che sapesse a cosa stesse andando incontro. L'abbiamo data ad Ombroso, le ferite subite in combattimento si stavano infettando. Abbiamo anche ritrovato Simon, si era nascosto in un cespuglio. Era terrorizzato, ma tutto sommato illeso. È un buon vecchio che ha lasciato la carriera da soldato per fare il pescatore. Una volta tornato a casa, lui e la figlia ci hanno offerto una cena e il lasciapassare per Vizima. Sono delle persone veramente gentili. Non ne ho viste molte come loro.

Il mattino dopo siamo partiti per Vizima, non prima di vendere qualcosa nel mercato fuori città. Abbiamo ottenuto un paio d'argenti con la pelle e due scellini con la mia candela. Ho provato a trattare per quattro scellini, ma sono riuscito solo ad irritare la ragazzina della cereria. Non fa proprio per me. Al ponte levatoio abbiamo visto un uomo riccamente vestito, è entrato senza lasciapassare. Udyr ha avuto l'astuzia di chiedere chi fosse, e il gabelliere gli ha risposto che si tratta di un certo Louvarden, un mercante che fatto fortuna passando dalla parte delle Armature Nere. Forse potrebbe esserci di meglio, ma guadagnarsi il suo favore ci farà piuttosto comodo. Poi siamo entrati, sventolando in faccia alle guardie il lasciapassare. Beccatevi questo!

Appena entrati in città, un nano ci fa fatto entrare nella sua officina. È un fabbro, Gunnbjiorn “l’Iracondo” (un nome, un programma). Cerca dell’ectoplasma per una spada per un pezzo grosso della città. Quel materiale ce l’hanno solo i fantasmi, i Wraiths. Ci ha dato indicazioni per il cimitero, poco fuori la città. Sembra che sia il fabbro che stavamo cercando, per quanto gli umani come me non gli stiano simpatici. Ci siamo avviati alla taverna, per poterci muovere meglio in città. Abbiamo preso alcuni annunci della bacheca di Vizima, dove c’era anche quello del fabbro. Dopo questo incarico, credo ci occuperemo della caccia ad un ricercato, un certo Timbar. L’appunto è alla sera, lì alla taverna con il capo delle guardie, Arlissa. Un cameriere orco, Ogram, tanto gentile quanto poco sveglio, ci ha offerto anche la sua mappa della città. Passeremo in serata a prenderla. All’uscita abbiamo incontrato una giovane Scoia’Tael, Isleif. Pensavo fosse Arlissa. Ha con sé un grosso segugio bianco. Ci ha preso in simpatia, ci chiama “Avventurieri cacciatori di fantasmi”. Ci ha suggerito di andare alla “Contrada”, un villaggio di pescatori abbandonato, infestato dagli spettri secondo le leggende. Andremo prima lì, è più vicino del cimitero. Inoltre, Udyr sembra ricordarsi molte cose riguardo i Wraiths. Forse non ero ancora arrivato quando ne hanno parlato a Kaer Mohren.

Le leggende sulla Contrada erano vere, a quanto pare. Tre Wraith ci hanno attaccato. Sfuggenti ed aggressivi, ma alla fine ce l’abbiamo fatta. Durante il combattimento si raggruppavano attorno al pozzo al centro del villaggio, come per proteggerlo. Quando Udyr si è calato dentro abbiamo capito il perché: in fondo era nascosta un’urna piena. Le ceneri appartenevano al padre dei tre spettri, tre fratelli che desideravano un funerale appropriato per chi li ha cresciuti. Quell’uomo doveva essere davvero amabile se i suoi figli hanno rinunciato al riposo eterno per lui. Avessi avuto una famiglia così…

Abbiamo soddisfatto i desideri degli spettri. Ci hanno dato l'ectoplasma che cercavamo. Era molto e di ottima qualità. Lo abbiamo consegnato subito a Gunnbjiorn, che ha apprezzato. Ci ha ricompensato con quattro argenti e ci ha persino offerto di rinnovare le nostre armi. Le recupereremo domani mattina. Forse dietro la sua scorza dura c'è davvero una brava persona. Ci siamo sistemati nella locanda della città, e il cameriere orco Ogram ci ha regalato la mappa, come promesso.

La sistemazione non è male, la vista sulla città è decente. Dalla finestra abbiamo visto una grossa banda radunata sotto la caserma delle Armature Nere. Udyr ha notato che qualcuno di loro aveva delle armi con sé.

Ad un certo punto è passato Ogram mentre parlava con una donna. Si trattava di un certo Timbar, un criminale che sta perseguitando la città da diverse settimane, attaccando le carovane dei mercanti. Io e Udyr ci siamo offerti di occuparci della situazione. L'unica cosa che sappiamo è che è uno spietato assassino: "Quanto di uccide, a volte non te ne accorgi". Questo è quello che ci ha detto Ogram. Poi si è presentata la ragazza che era con lui: il nuovo capo della guardia da quando Arlissa, la predecessora, è stata uccisa mentre indagava sul caso. Ci hanno suggerito di andare al porto, è il ritrovo dei criminali come lui e potrebbero sapere qualcosa sul suo nascondiglio. Udyr voleva avviarsi subito, ma è collassato sul pavimento e l'ho dovuto mettere a letto. Ci occuperemo del caso domani mattina, dopo aver recuperato le armi.

Qualcuno al porto sa qualcosa di Timbar: Lifolf, capo di una banda di criminali di città. In gruppo fa il gradasso, ci ha chiesto cosa sappiamo fare quando si tratta di lavori "di lama". Comunque, ci affidato un lavoretto: estorcere del denaro ad un contadino, Gregor, che aveva anche scritto sulla bacheca di avere dei problemi di "difesa personale". Tutto torna. Lungo la strada siamo passati in una bottega e Ombroso ha venduto un bastone da druido per qualche scellino. Ho chiesto al bottegaio se sapeva qualcosa di Timbar.

Ci serve tutto l'aiuto possibile. Ci ha detto che un tempo faceva parte di un trio: Timbar, Lifolf e un terzo membro di cui non ricordava nulla. Una volta arrivati a casa di Gregor, lui ci ha spiegato la sua situazione: Lifolf lo sta perseguitando da un mese, un argento in più ogni settimana, e ora non riesce a pagare. È un uomo buono, non gli torceremo un capello. Pagheremo di tasca nostra, se necessario, anche se non servirà a molto. Ci ha anche offerto un buon pranzo e delle informazioni utili: sappiamo chi è il terzo membro della banda, "la Bionda", che ha conosciuto di vista e di cui non ricorda il nome. Ora è dietro le sbarre alla caserma. Era la leonessa del trio, o quantomeno Lifolf la temeva. La banda di ieri sera potrebbe essere la sua. Quel che è certo è che quando lei è sparita, Lifolf ha alzato il tiro. Un ratto, come sospettavo. E si dice anche che il lupo che dobbiamo cacciare è fuori città. Più tardi, Aladriel ci ha raggiunti e ci ha rivelato che i prigionieri della caserma hanno cercato di evadere in massa. Hanno fallito, ma sono riusciti a far saltare un muro. Potremmo entrare da lì e parlare con "la Bionda", quando ci sarà il cambio della guardia al crepuscolo.
Il problema sta nel decidere con chi allearci: la leonessa o i ratti?

Abbiamo finalmente preso una decisione: faremo vista alla "Bionda". Prima di entrare nella prigione siamo passati da un mercante clandestino, un nano, Cassius, fornito di tanti bei giocattolini, tra cui una potente spada corta per me ed una balestra per Ombroso. Ha anche del sonnifero, che abbiamo comprato subito, per il nostro piano di infiltrazione nel forte. Ci ha rivelato anche che, ora come ora, il bastone del Cantore di Morte che ci portiamo dietro dalla catacomba è inutilizzabile e dovremmo trovare un modo per riattivarlo. Avrei avuto la spada se l'avessi scambiata per una delle mie insieme al bastone, ma Udyr si è opposto. Spera di poter riattivare il bastone e usarlo per sé. Per fortuna abbiamo un'alternativa: una nave nilfgaardiana è approdata in porto. Il carico è una sfera che Cassius vuole assolutamente. L'ha persa giocando d'azzardo contro Louvarden. In cambio ci ha offerto gli oggetti che desideravamo, e la possibilità di identificare pozioni ed aggeggi magici gratis. Prima però, ci occuperemo della "Bionda". Cassius ci ha venduto del sonnifero, così prenderemo le armature delle guardie e ci infiltreremo.

Ci siamo infiltrati nella prigione. Ombroso ed Udyr hanno cercato di fare gli ubriachi e di fargli respirare il sonnifero, mentre io ed Aladriel facevamo da guardia. La recitazione era discutibile, ma è stato sufficiente per convincere le guardie a "provare" il sonnifero. Ombroso ha indossato l'armatura e ci ha condotto dentro. Abbiamo dovuto fingere di essere prigionieri. E da allora è andato tutto a rotoli. Le altre guardie hanno scoperto Ombroso, e siamo stati costretti a combattere per sopravvivere. Per fortuna la "Bionda" ed un altro prigioniero ci hanno aiutato. Solo che la "Bionda" è un nano. Uomo. E l'altro è uno scagnozzo di Lifolf. Fantastico. Il vero problema è che nel panico ho bevuto un misterioso intruglio che non avevo ancora identificato ed ora sto diventando un pesce. Forse un Drowner. Quantomeno siamo riusciti a scappare verso la costa con "la Bionda". Respirare è difficile. Parlare ancora di più. Devo fare attenzione a non bagnarmi le mani quando metto la testa in acqua, per non bagnare il diario. E la "Bionda" non smette di sanguinare, sembra che sia stato ferito con un'arma intrisa di qualche pozione.

Sulla costa abbiamo visto una nave nera, sopra c'era Louvarden, con tre guardie. Il terzo, il più grosso, armato di flagello dev'essere il loro capo. Una nave del genere dovrebbe stare al porto, non nascosta qui. Molto sospetto. Quando quello grosso e Louvarden se ne sono andati, io e Ombroso abbiamo deciso di avvicinarci, mentre gli altri sono rimasti a riva ad occuparsi della Bionda. La mia nuova forma mi ha dato un piccolo vantaggio e ho nuotato silenziosamente sott'acqua fino ad un lato della chiglia. Ombroso aveva ancora l'armatura addosso non è stato altrettanto fortunato.

Le guardie lo hanno notato ed hanno cominciato ad attaccarlo. Almeno la distrazione delle guardie mi ha concesso di salire sulla nave senza essere notato e a ferire una delle due alla spalla. Hanno cercato di colpirci alla testa con le loro picche, fallendo. Le abbiamo uccise abbastanza in fretta da permettermi di ritornare in acqua poco prima che mi mancasse il respiro. Ombroso è salito sulla nave per togliersi l'armatura, mentre io sono tornato sulla costa. I ragazzi erano terrorizzati: Lifolf stava arrivando! Ed era vicino. Già in lontananza si sentivano le sue grida. Ho nuotato verso la nave per avvertire Ombroso e scappare, quando, appena in acqua, il gigante è tornato sul ponte. Aveva legato al fianco un fagotto, credo fosse la sfera che voleva Cassius. Non abbiamo potuto prenderla, non c'era tempo! Il colosso ha cercato di colpirci con il flagello, ma è riuscito solo a spaccare parte della nave. Ci siamo immersi nelle acque fangose, quando abbiamo notato una finestrella aperta nella fiancata. Louvarden era dentro. Sono scivolato silenziosamente dentro, mentre Ombroso, con la sua delicatezza, si è fatto notare. È stato costretto a puntargli l'arco contro. Nobili. Grassi e codardi. L'importante è che abbiamo ottenuto delle cure per me ed la Bionda. Siamo scappati con Lifolf alle calcagna, mentre Aradriel è rimasta indietro per rallentarlo. Non l'abbiamo più rivista. Fortunatamente siamo riusciti a seminarlo. Per ora.

STAGIONE 2

Giorno 1

È passata una settimana da quando abbiamo tirato fuori la Bionda dalla prigione. Aradriel non si è fatta più vedere. Lifolf e la guardia ci danno la caccia da allora. Trovare un nascondiglio non è stato facile e solo ora trovo del tempo per scrivere qui. Io, Ombroso e la Bionda siamo andati da Cassius, per dirgli che non abbiamo potuto prendere la sua sfera. Ci ha suggerito di ritentare domani notte, sabato, quando il Colosso di Louvarden va ad ubriacarsi alla Giumenca Gravida. Ci ha anche venduto delle cote per affilare le nostre armi in caso di necessità. La Bionda però ha detto che in realtà la sfera è sua, per qualche motivo. Ha parlato anche di volersi riconciliare con Timbar! Il trio non era solo un gruppo di criminali, erano a capo di una resistenza contro le armature nere. "Non senza arricchirsi", dice lui. Lifolf, da ratto che è, li ha denunciati alle guardie e solo Timbar si è salvato. E poi ha iniziato a fare affari con le Armature Nere. Anche se rispetto le sue capacità di combattimento, non sono sicuro che fidarsi della Bionda sia una buona idea, ma al momento non abbiamo altra scelta. Adesso abbiamo questioni più pressanti di cui occuparci: Gregor è stato rapito! Lo abbiamo scoperto quando siamo passati a casa sua. Gli scagnozzi di Lifolf hanno lasciato un messaggio: ci vogliono incontrare al faro, domani notte, con Gregor. Gunnbjiorn il fabbro si è unito ai nostri preparativi dandoci una torcia, una tagliola e una fune, insieme ad un paio di argenti. Lo fa solo per la Bionda, dice. Sembra che i due si rispettino. Ora che mi ricordo, la Bionda aveva menzionato Gunnbjiorn una settimana fa, ma mi sfugge il perché. Quando sarà il momento glielo chiederò.

Ora devo andare. Devo essere in forze per domani. È la nostra chance. Non siamo riusciti a proteggere Gregor una volta. Non accadrà di nuovo.

Giorno 2

Questa mattina abbiamo ultimato i preparativi per stanotte. Mentre Ombroso ha preferito passare del tempo al banco dell'idromele ed Udyr pensava fosse una buona idea provarci con una casalinga che sembrava palesemente spaventata da lui, sono andato a comprare una pozione curativa della rondine, in caso di necessità. La bottega dell'alchimista era piena non solo di pozioni, ma anche di parti di vari mostri in conserva. Lui dev'essere, o essere stato, un avventuriero. Spiegherebbe anche la grossa cicatrice sul suo volto. Ha riconosciuto da subito che sono un Witcher, dai miei occhi gialli, ed un avventuriero. Non mi stupisco del suo intuito, ma siamo in una situazione in cui la cautela non è mai troppa.
Temo possa tornarci contro se le Armature Nere lo interrogheranno.
Al ritorno dalla bottega, delle guardie stavano interrogando Udyr ed Ombroso. Fortunatamente se ne sono andate poco dopo. Udyr ha scoperto che le ricerche di "un gruppo di stranieri" si sono attivate in diverse parti del regno, all'improvviso. Sospetto che Louvarden sia dietro tutto questo e che voglia vendicarsi dell'incontro alla costa. Ombroso ha detto che i profili degli "stranieri ricercati" sono completamente diversi rispetto a noi.
Una buona notizia, almeno.
Ora che il sole sta tramontando e ci avviamo verso il faro, per affrontare Lifolf ed i suoi.

Siamo arrivati al faro. All'ingresso c'erano solo due guardie di Lifolf, e uno dei due si era allontanato per fare la ronda sulla strada principale. Io e Ombroso abbiamo cercato di avvicinarci silenziosamente, lasciando Udyr indietro a fare il palo. Ho seguito la luce della torcia del tipo di ritorno dalla ronda da una via parallela. Purtroppo Ombroso non è stato altrettanto cauto ed ha attirato l'attenzione dell'uomo. Sono dovuto tornare indietro per tirarlo fuori dai guai; in preda al panico, mi sono lanciato contro di lui urlando. Almeno Ombroso e la sua mira lo hanno finito con una freccia in testa. Quell'elfo sarà pessimo con la furtività, ma oltre che con le donne ci sa fare anche con l'arco. Lo scontro però ha attirato l'attenzione dell'altra guardia. Ci siamo dovuti nascondere in fretta e furia nell'erba alta, ed Udyr è dovuto intervenire per evitare che venissimo scoperti. Senza altri ostacoli lungo la strada, ci siamo diretti verso il faro.
Ora siamo al primo piano. Nessuna traccia di Gregor, solo alcuni degli uomini di Lifolf nascosti all'interno delle stanze. Uno era addormentato, lo abbiamo ucciso nel sonno. Un altro lo abbiamo attirato fuori da una delle stanze adiacenti. È bastato bussare alla porta. Ho puntato sull'effetto sorpresa, appiattendomi al muro, ma i suoi riflessi hanno avuto la meglio ed ha parato il mio colpo con la sua spada. La distrazione ha concesso ad Ombroso ed Udyr di finirlo con frecce e fiamme, ma ha comunque fatto in tempo a cacciare un urlo e temo arriveranno rinforzi da un momento all'altro.
Nella stanza da dove veniva abbiamo trovato una pesante chiave di ferro e il portone che essa dovrebbe aprire. La porta è sprangata da grandi assi di legno. Qualunque cosa ci sia dietro, sembra che non riceva una visita da parecchio tempo. Ma ora non abbiamo tempo per questo, la vita di un uomo dipende da noi. Ci siamo occupati dell'ultima guardia nascosta nell'ultima stanza rimasta. Ho cercato di attirarla fuori fingendomi un mandato del "boss", annunciando che era arrivato. Purtroppo, Lifolf era già arrivato, e da tempo. Fortunatamente non era molto sveglio, quando mi sono corretto dicendo che avevo un messaggio da consegnare ci ha creduto senza pensarci due volte, e ci ha aperto la porta. Questo era più forte degli altri, con la sua lancia è anche riuscito a spaccarmi parte del naso, il maledetto. Ma alla fine è morto, come tutti gli altri. Faceva da guardia ad un lungo corridoio sotterraneo, ricoperto di muschio e a malapena illuminato.
Dove porterà?

Era una trappola di Lifolf! Siamo sbucati in un'arena, dove stava seduto sugli spalti, con Gregor al suo fianco. Sul campo di battaglia, cinque uomini ad aspettarci: due giganti, uno armato di una strana mannaia, l'altro di uno scudo magico ricoperto di ghiaccio; dietro di loro due arcieri e un incantatore. Questi dovevano essere i suoi migliori, ci hanno ripassato a dovere. Non ha aiutato il fatto che all'improvviso il gigante con la mannaia ha attivato qualcosa nella sua arma che l'ha resa più potente. Ho dovuto consumare la pozione curativa, per un po' mi ha rafforzato. Anche l'incantatore ha fatto lo stesso, e mi ha colpito con dei serpenti di fuoco che mi hanno incenerito i vestiti e azzerato l'effetto della pozione. Le ferite si sono fatte sentire, ad un certo punto non sono riuscito a fare atterrare più un colpo. L'avrei ucciso anche subito, insieme ad uno degli arcieri, se Udyr non fosse stato attaccato pesantemente dal colosso con la mannaia e non avesse avuto bisogno di aiuto. Gli avrei anche dato la mia pozione, se non avessi dovuto berla prima. La prossima volta faranno meglio a comprarsi anche loro delle cure. Ombroso ha deciso che fosse un buon momento per litigare, per qualche motivo. Mi ha tirato una freccia al piede e sputato in faccia nel bel mezzo del combattimento! Lo avrei anche preso a cazzotti se non fosse stato per Gregor e anche per lui, dato che ha deciso di farsi ferire a morte! È stato un miracolo se abbiamo sconfitto l'ultimo rimasto, l'incantatore, e abbiamo trovato un paio di pozioni addosso ai cadaveri appena in tempo per salvarlo! Ora sono troppo provato, è già tanto che sia ancora con noi, ma dopo tutto questo le prenderà, e forte. Dovrò fare attenzione ai suoi sputi però. Oggi mi ha preso da una bella distanza. Udyr è gravemente ferito, probabilmente non reggerà un altro colpo, ma almeno lui può usare la magia e proteggersi con uno scudo. Io non sto molto meglio, ma la seconda pozione che abbiamo cercato per salvare Ombroso ce l'ha lui. Si è anche preso il bastone dell'incantatore. Io ho preso lo scudo di ghiaccio, a quanto pare si chiama scudo di Agarthys e la mannaia magica. Ombroso si è preso un arco che emette saette, mentre Udyr ora ha un bastone che amplifica la sua magia. Intanto Lifolf si è nascosto, e si è portato via Gregor.

Ben gli sta, al bastardo.

Quando è uscito fuori dal suo nascondiglio, Lifolf aveva Gregor sotto tiro. Se lo avessimo attaccato, lo avremmo perso. E così ci ha proposto un patto: se saremo fuori città entro l'alba, Gregor sarà libero. Abbiamo accettato. Mi irrita lasciarlo nelle mani di un criminale, ma non possiamo rischiare. Almeno siamo usciti vivi da quell'arena.

Lungo la strada siamo passati dalla casa di Gregor. Anche se la sua casa era semidistrutta, i banditi non gli hanno rubato nulla: abbiamo trovato il suo mulo nella stalla adiacente. Udyr voleva prenderselo, mentre Ombroso lo volveva lasciare lì per lui. Mentre litigavano, sono entrato nel suo frutteto, per vedere cosa c'era, e magari mangiare qualcosa, quando all'improvviso è arrivato un bambino, con un messaggio della Bionda per noi. Si sta incontrando con Timbar. Lo raggiungeremo quando saremo fuori. Quando siamo tornati alla locanda per raccogliere le nostre cose una sacerdotessa, Iothun, ci ha guidato in un monastero, e ci ha curato. Lei e Gregor si conoscono, e lui le ha parlato di noi. Le abbiamo promesso che lo rivedrà sano e salvo. Ci ha anche raccontato di un suo sogno, dicendo che un nostro compagno, un nano (crediamo la Bionda) verrà ucciso e non faremo in tempo a salvarlo. Udyr pensa che dobbiamo dirigerci alle cave a nord, dov'è avvenuto un massacro. Voleva farci delle tisane, ma siamo dovuti scappare. Non c'era tempo.

Giorno 3

Siamo usciti dalla città appena giunta l’alba, spero appena in tempo per salvare Gregor. Una volta fuori ci siamo potuti fermare un attimo per riprenderci dal caos dell’ultima notte. Ho avuto modo di riflettere su un po’ di cose: mi sono ritornate alla mente tutte le persone incontrate a Vizima, da Lifolf a Gregor, da Timbar alla Bionda, fino ad Isleif, l’elfa che abbiamo incontrato ormai una settimana fa, mentre cercavamo l’ectoplasma per Gunnbjiorn. Ed ho concluso che, anche se questo posto è pieno di anime malate, ci sono comunque dei buoni che meritano di essere protetti. A proposito di Isleif, l’abbiamo incontrata proprio poco fa. Dice che ci stava cercando, e che tutti sono a conoscenza della nostra irruzione nelle carceri della città. Le abbiamo raccontato tutto: il nostro piano, le nostre intenzioni, la caccia di Lifolf e il salvataggio di Gregor. D’altra parte, lei ci ha rivelato che un tempo lavorava per Timbar, e lo ricordava come un combattente forte, giusto e leale. Ritiene che Lifolf possa averlo influenzato con qualche menzogna, perché lo ha ritrovato diverso una volta ritornato da un suo viaggio. Sa anche che Timbar è responsabile del massacro alle cave. Non so se crederle del tutto, ma non mi sorprende che ci possa essere lo zampino di quel ratto di Lifolf. Il tutto ovviamente interrotto dalle avances di Ombroso ed Udyr, che adesso hanno un altro motivo per litigare. Una volta separatici, siamo andati in un mercato lì vicino per prepararci allo scontro per salvare la Bionda. Sperando di fare in tempo.
Siamo riusciti ad arrivare alla cava. Quando abbiamo cercato di orientarci per trovare la strada ho completamente toppato e stavo per puntare ad est, se non fosse stato per Udyr ed Ombroso. Abbiamo fatto diverse lezioni per poterci orientare fuori da Kaer Mohren, ma l’unica che ricordo al momento è stata la punizione che mi sono beccato dopo aver cercato di rubare nei magazzini del castello. Mi hanno bendato e mandato su una montagna innevata, e mi sono dovuto muovere da solo (chissà dov’erano gli altri) fino alla fortezza. Sono arrivato quasi morto assiderato. Non credo abbia imparato molto da quella lezione, a parte non provare a rubare nel castello. Siamo appostati dietro un cespuglio, un carro si avvicina.

C'erano diversi banditi, ma nessuna traccia della Bionda. Almeno abbiamo avuto l'opportunità di provare le nostre nuove armi: la mannaia magica è fornita con una lama che scatta in avanti quando colpisce il bersaglio. Davvero niente male. Ho dovuto prenderci un attimo la mano, ma con essa è possibile fare meraviglie: sono riuscito con lo scudo a deflettere la spadata di uno e quando ho fatto un affondo con la mannaia, la lama l'ha perforato! L'altezza ci ha dato qualche vantaggio, con Ombroso che ha tirato una molotov ad un paio di banditi, arrostendoli entrambi. Ben gli stava. Udyr è precipitato di sotto durante il combattimento. Si è fatto un po' male, ma almeno è ancora vivo. Ombroso invece ci si è buttato apposta: il piano era quello di fare una cosa figa, piombando in testa ai nemici e colpendoli in salto, ma ha calcolato male e si schiantato a terra. E mi ha anche tirato una freccia del suo nuovo arco elettrizzato. Anche questa me la paga. Di brutto. Anche uno di loro ha voluto copiare la nostra idea, ed anche lui ha mangiato la polvere. E poi gli ho fatto bere il suo sangue. Della Bionda nessuna traccia, per tutto il campo. L'unica via è una buca larga appena per un uomo, che porta ad una grotta sotterranea. Deve essere lì da qualche parte.

E così abbiamo incontrato Timbar. Un uomo alto, imponente, e presumo un combattente feroce ed esperto, proprio come ce l'avevano descritto. E soprattutto, non è come Lifolf. Ha ancora un senso dell'onore. Ecco come è andata: quando siamo entrati nella caverna, ci siamo resi conto di essere finiti nella tana di un'archeospora, o almeno questo è quello che mi ha detto Ombroso. La teoria non è il mio forte. Una pianta carnivora enorme, con petali colorati e lunghi barbigli. Ricordo che sulla bacheca si parlava di un massacro alle cave: probabilmente è questa la causa. Tornando a noi. Abbiamo deciso di parlare con Timbar, per vedere se era poi così salvabile come Isleif diceva. Con l'archeospora che strisciava alle nostre spalle, gli ho parlato proprio dell'elfa. Sembra che i due si conoscano molto bene...

E poi è entrato Lifolf. Il ratto ha cercato di tirarlo di nuovo dalla sua, raccontandogli di tutti i vantaggi che avrebbe avuto passando dalla parte dei nilfgaardiani. Ma Timbar non è fatto di quella pasta. È bastato che gli mostrassi la scelta che si ritrovava davanti per quello che era: essere ricordato come il codardo che si era alleato con il più forte o l'eroe che si era voltato per affrontare il mostro. E proprio quando il mostro stava per afferrare Ombroso, Timbar si è rivoltato contro Lifolf e l'ha lanciato nella bocca della pianta! Poi la bestia si è ritirata di nuovo nelle buie profondità della grotta. Lifolf è finalmente servito a qualcosa di utile nella sua miserabile vita. Una volta al sicuro, Timbar ci ha indicato la posizione della Bionda: un anfratto nascosto all'ingresso della caverna. A saperlo, potevamo andare a prenderlo subito, senza bisogno del mostro alle spalle e tutto il resto.

Quando siamo tornati alla taverna, c'era tutta la città. La Bionda ci ha ricompensato con una moneta d'oro a testa e ci ha dato un paio di ricette: una per produrre una bomba, "il fuoco dell'alchimista", ed una per produrre un filtro curativo. Io ho preso la ricetta della bomba, Udyr quella del filtro. Ho anche scoperto perché la Bionda si chiama così: è un nomignolo che gli hanno affibbiato, e che lui nel tempo ha accettato. Tant'è. Ho visto Cassius mentre cercava di vendere qualcosa. Ho trovato Isleif, e il suo mastino Fiocco di Neve, ed anche Iothun, che ci ha comunicato la triste notizia della morte di Gregor. Lifolf l'aveva sgozzato e poi impiccato a casa sua. Gli daremo degna sepoltura. Mentre Ombroso ha incontrato questa strana elfa, Dagrun, che ci ha offerto un giro di bevute gratis. Neanche a chiederlo, lui ha cercato di provarci con lei. E così si è autoinvitato ad una partita di dadi, ha vinto in entrambi i round e ci ha guadagnato un bacio e una moneta d'argento. Lei sarà anche molto affascinante, ma il poveretto lo vedo male. Inoltre, ci ha proposto un incarico per scortare un trasporto merci ad un paio d'ore da qui. Il mercante è Cassius. Sapendo quel che vende, non sono del tutto sicuro che questo sia un lavoro del tutto lecito, ma Udyr ed Ombroso hanno accettato per quattro corone d'argento. E poi se andrà tutto liscio, io ed Udyr potremmo imparare un po' di alchimia assieme lungo il viaggio e capire qualcosa di quelle ricette. Poi torneremo a dare degna sepoltura a Gregor. Promesso. E forse ci prenderemo anche l'asino, così Udyr è contento.

Il viaggio era cominciato nella notte, tranquillamente, se escludiamo i lamenti continui di Cassius. Per passare il tempo, ho dato un'occhiata alla pergamena che ho ottenuto dalla Bionda. È la ricetta per fabbricare il “fuoco dell'alchimista”, una bomba artigianale fatta con un po' di polvere pirica e di olio infiammabile, il tutto impastato in un'urna di argilla. Ho fatto qualche prova con la polvere per capire il procedimento. Tornerà utile in futuro. In teoria Udyr doveva studiare con me, ma ha dimenticato da qualche parte la sua ricetta del filtro curativo. Appena finito di armeggiare con la bomba, siamo entrati in una foresta. Il silenzio era opprimente, così io ed Udyr abbiamo cercato di raccontare a Dagrun qualche aneddoto della nostra infanzia.
Udyr ha narrato di quando la sua famiglia è stata derubata di tutto da un misterioso ladro con un ciondolo, ed ha dovuto lasciare la famiglia per diventare un Witcher. Io ho raccontato di ciò che mio padre è riuscito a raccontarmi del suo passato: un tempo era capo di un gruppo di banditi, ma uno dei suoi, un elfo, lo ha tradito ed ha ucciso tutti i membri della banda, inclusa mia madre, quando avevo solo due anni. Gli ha anche sottratto un bracciale magico. Da allora si è ritirato in un villaggio, per vivere da contadino. Sono stato costretto a separarmi da lui quando il villaggio cercò di pagare un Witcher, Vesemir, dopo aver ucciso delle arpie lì vicino. Le monete non erano abbastanza, ed il prezzo sono stato io.
Ripensandoci, è stata una pessima idea. Abbiamo finito per appesantire l'atmosfera. A peggiorare la situazione, il carro ha centrato un ramo ed ha rovinato l'asse posteriore di una ruota. Nessuno sapeva cosa fare, fino a quando non sono arrivato io. Quando cresci con un contadino, impari a lavorare con i carri.

Quando ci siamo divisi per cercare del legname per riparare in fretta il carro e continuare il viaggio, dal nulla ci è saltata addosso un'orda di nekker, mostri necrofagi. Udyr li ha riconosciuti subito, lui era quello bravo con la teoria. Sono piccoli e velocissimi, e mentre io ed Ombroso faticavamo a centrarli con l'arco e con la mannaia, Udyr è riuscito a concentrare la sua magia e ne ha arrostiti diversi. Riesce a fare davvero delle cose incredibili quel nanetto, ha anche dato la forma di un martello ad una delle sue fiammate. In compenso, quei cosi erano anche fragili, andavano in pezzi con un colpo solo. Si sentiva il rumore dei loro organi che si spappolavano quando la lama della mia mannaia li trapassava. Nel caos è arrivato un altro Witcher di Kaer Mohren, Bjiorn. Ha con sé una strana spada, ed ha affettato uno dei nekker con un'agilità impressionante. Chissà dov'è stato… Ma non è adesso il momento delle chiacchiere. Bisogna assicurarsi che stiano tutti bene.

Da una siepe è spuntato fuori un cervo. Uno grosso e molto probabilmente arrabbiato. Udyr ha cercato di calmarlo, ed un primo momento aveva funzionato, anche se aveva cercato di caricarci. Nemmeno le urla di Cassius riuscivano a farlo innervosire. Ad un certo punto abbiamo deciso di calmarlo con un segno, un incantesimo, che avevano insegnato a me nella fortezza. O meglio, ho dovuto scegliere per forza un incantesimo da imparare. Se devo essere sincero, non avrei voluto studiare magia. Purtroppo, i risultati si sono visti. Non ha funzionato, e ci ha caricati. Abbiamo dovuto ucciderlo, con disappunto di Udyr, mentre Cassius si lamentava di aver perso tutto. Con tutti quegli anelli che ha nelle dita, dubito che abbia davvero perso qualcosa, oggi. Abbiamo scuoiato il cervo, e ne abbiamo ricavato l'impalcatura e il teschio. La pelle era troppo rovinata. Finito il caos, abbiamo avuto modo di parlare con Bjiorn e di guardarlo più da vicino. Sono passati due anni dall'ultima volta che l'abbiamo visto, ed era solo un ragazzino. È… cambiato. Sembra più un orco che un uomo, adesso. Tutto a causa di una maledizione, dice lui. L'unico segno distintivo è una lunga cicatrice sul braccio, che si è fatto durante l'allenamento. E c'era qualcosa di familiare nel suo stile di combattimento, poco fa. Credo sia lui, anche se è ragionevole dubitare. Deve ancora raccontarci tutto, ma adesso la priorità è trovare un posto per dormire. Bjiorn ha visto una locanda nelle vicinanze: andremo lì.

STAGIONE 3

La taverna a cui siamo arrivati si chiama “Lo stallo del barone”. Nome curioso. Ci fermeremo qui per stanotte. Abbiamo comprato una cena ed una stanza, tutto pagato con l’impalcatura di cervo. Ora che ci penso, per chiudere il conto servivano anche i due scellini di Ombroso. Sperava di provarci con lei per non pagare. Io ed Udyr siamo riusciti a fermarlo, ma abbiamo scoperto troppo tardi il suo piano. L’ostessa non era tutto questo grande affare, comunque. D’accordo, ho esagerato un po’ quando ho detto che ci avrebbe provato anche una femmina di drowner… forse. Per me è possibile. Vabbè, ormai è tardi. Il pasto non era male, una zuppa di cervo, ma sarebbe stato meglio se Udyr non avesse deciso di litigare con Ombroso per un debito di tre scellini. Secondo Ombroso, però, il debito era già stato chiuso. A ripensarci, credo che abbia ragione l’elfo. Se Udyr si è dimenticato la ricetta per il filtro curativo a Vizima forse si è dimenticato anche questo. Ci penseremo un altro giorno.

Un cavaliere, un certo Darnim, si è presentato in taverna. Bjiorn ci stava già parlando quando ci siamo accorti di lui. Ombroso ed Udyr l’hanno approcciato, mentre Dagrun ed io abbiamo origliato poco distante. Era membro di un ordine, ma poi ha infranto i voti e l’hanno cacciato. Ma dice di non potersi staccare da loro, nonostante tutto, ed è qui per trovare il luogo segreto dove l’ordine è stato fondato: la torre del “Barone rosso”. È nel mezzo di una palude qui vicino, un luogo pericoloso dove una mano non guasta mai. Anche Dagrun si è unita, ma ha intenzione di fare qualche tiro mancino al cavaliere. Ci siamo opposti tutti quanti. Ombroso ha vacillato, ma un ceffone ben assestato gli ha fatto ricordare la retta via. Ora devo andare a dormire. Ci aspetta una lunga giornata.

Giorno 1

Questa notte ho sognato una foresta verde e piena di vita, quando all'improvviso è arrivato un esercito, guidato da un nobile vestito di rosso. Rosso sangue. L'esercito ha combattuto con quelli che sembravano banditi. L'ultima immagine che ricordo era il barone che si ritirava, ferito, in una torre. La cosa peggiore è tutti e quattro abbiamo avuto lo stesso sogno. Udyr ed Ombroso temono che possa essere un cattivo presagio. Credo abbiano ragione. Io e loro due siamo partiti con Dagrun e Darnim, mentre Bjiorn ha preferito rimanere indietro alla locanda. Se è vero che è stato maledetto, sembra che la cosa stia peggiorando.
Abbiamo attraversato la palude, con l'acqua fino alla vita. È una fortuna che non ci abbiamo assalito dei mostri o dei banditi. Dopo un lungo viaggio siamo arrivati alla torre, o al rudere che ne rimane. Dentro è buio, nessuno in vista. Non ci resta che procedere.

La torre è messa peggio di quel che sembrava. Le scale dell'ingresso sono crollate sotto di noi, separandoci da Dagrun e Darnim. Nel frattempo Bjiorn ci ha raggiunto. Si è anche calato nel nostro buco senza problemi. Gentile da parte sua.
Siamo finiti in un sotterraneo. Abbiamo trovato un paio di cadaveri, vecchi di un mese. Uomini comuni, armati di semplici spade. Questo posto non è poi così segreto come dicono...
C'erano anche delle armature. Abbiamo cercato in tutti i modi di capire se erano incantate. Ombroso ha percepito una traccia di magia, io ho praticato l'incantesimo di stordimento. Lui ha percepito qualcosa, ma io non sono riuscito a provocare nessuna reazione. Forse non era l'incantesimo giusto, forse non era abbastanza forte. Il maestro Vesemir aveva ragione quando diceva che dovevo esercitarmi di più con la magia. Le corazze si sono attivate solo quando ho cercato di spaccare un forziere in un'altra stanza con la mia mannaia magica. Solo che la lama ha colpito un punto molto solido, è scattata rimbalzando e mi sono beccato una bella botta sul naso. Quando sono uscito fuori, tre armature stavano attaccando i miei amici.

Ombroso se l’è cavata da solo, ha fatto una gran capriola da una parte all’altra di un tavolo ed ha centrato uno dei nemici in testa. È un’acrobazia che gli avevo visto fare tanto tempo fa, aveva battuto la testa. Forse è stato quello che l’ha spinto a provarci con tutte le donne che vede. Un giorno si romperà il collo, ne sono sicuro. A meno che non glielo spezzi la millesima con cui ci proverà.
Anche Bjiorn non è male in battaglia. Dopo avere fiancheggiato ed indebolito uno di loro ha atterrato una delle armature lanciandola in aria e spaccandola con un solo pugno. Devo assolutamente scoprire la natura di questa maledizione!
Dopo lo scontro, da una delle armature è caduta una chiave. A saperlo non mi sarei preso una botta sul naso per niente! Si è anche aperto un cancello, a nord. E da nord… provengono dei sussurri. Nulla di piacevole.

Nel forziere ci abbiamo trovato una pozione curativa, due argenti, un paio di spade e uno scudo. Lo scudo l’ho dato a Bjiorn, credo gli servirà. Ombroso ha cercato di tenersi parte del denaro per sé, ma Udyr ha fiuto per queste cose e ho deciso di risolvere a forza la questione dividendo in parti uguali… Spero che basti. Proseguiamo verso Nord. In una grande sala, una colonna al centro, abbiamo intravisto una delle armature, davanti un altro forziere. Se le attiriamo fuori, io e Bjiorn potremmo fiancheggiarle e sconfiggerle una ad una con facilità. Intanto, Udyr ed Ombroso hanno osservato un paio di cadaveri. Morti da poco, scappavano da qualcosa. Credo che l’aria viziata stia facendo male ad Ombroso, era convinto si trovasse davanti ad un cervo… Non ci resta che sperare. Nel frattempo fabbricherò una bomba “fuoco dell’alchimista”, non si sa mai.

Si è sentito un urlo per i corridoi, e ci siamo divisi. Io sono corso dentro la sala a nord, con il forziere. Tre armature mi hanno circondato all'istante. Me la sono cavata infilzando la mannaia nei punti scoperti delle armature, ma una mi ha colpito con uno spadone in testa. Ho visto tutto rosso per un minuto, ho anche sentito le urla di Udyr ed Ombroso nell'altra stanza. Stavo perdendo le speranze quando, all'improvviso, Ombroso è zompato nella stanza saltando da un muro laterale ed ha atterrato uno dei mostri con una freccia. Sembrava che i fulmini attorno alla freccia avessero la forma di un'aquila…
Smontato l'accerchiamento, abbiamo finito il resto dei nemici senza troppe difficoltà. Un altro di loro l'ha finito sempre Ombroso, questa volta conficcandogli di forza una freccia sul collo. Ho anche scoperto che mentre ero via Udyr si è dato fuoco ed in qualche modo Ombroso si è conficcato una freccia nel petto. Spero fosse una delle prove dell'acrobazia che ha tentato per salvarmi…
Adesso abbiamo un forziere da aprire. E dobbiamo ritrovare Bjiorn. Non si trova da nessuna parte. Spero non si sia cacciato nei guai.

Mentre Ombroso ed io ce ne andavamo, Udyr ha aperto il forziere. Ombroso ha voluto prendersi la sua parte mentre Udyr ha cercato di tenersi tutto. Hanno litigato come al solito, e alla fine hanno deciso di dividersi equamente il denaro, mentre io ho preso un paio di pozioni ancora da identificare. Me ne occuperò quando ci sarà tempo. Adesso siamo bloccati: ci troviamo davanti ad una porta di legno, marcio ma resistente. Ha retto un mio calcio e qualunque cosa volesse tentare Ombroso spingendomi a sorpresa addosso alla porta. Alla fine Udyr ha deciso di dare fuoco alla porta. Nel frattempo, io ed Ombroso abbiamo trovato un'armatura fatta a pezzi ed un forziere svuotato. Per qualche motivo Ombroso si era convinto che quell'armatura fosse Bjorn, ma mi è bastato togliere l'elmo per fargli capire la verità. È la seconda volta che vede cose che non ci sono. Spero che non sia qualche effetto della magia nell'aria. Non ne capisco molto di queste cose, non saprei come aiutarlo. Quando Udyr ha finito con la porta, ci siamo trovati davanti un mucchio di cadaveri, con Bjorn in mezzo a loro…

Era svenuto, ma vivo. Era affetto da un sonno magico, così l'ho portato al sicuro nella stanza da dove siamo venuti. Mentre ero via Ombroso ed Udyr sono caduti vittima dello stesso sonno magico: Ombroso era già lungo disteso, mentre Udyr si stava guardando la mano terrorizzato, e poi è svenuto anche lui. Li ho dovuti portare in salvo, cercando di non calpestare nulla del mucchio di cadaveri. Li ho fatti sdraiare accanto a Bjiorn. Ho sentito una forte sonnolenza mentre mi occupavo di loro due. Temo avrei fatto la loro fine, se l'adrenalina ed il panico non mi avessero tenuto in piedi. Contavano su di me, o saremmo finiti tutti belli addormentati in questo buco. Ad un certo punto li ho sentiti parlare nel sonno. Ho sperato potessero spiegarmi cosa era successo, ma niente. Ombroso parlava di donne, Udyr di denaro e Bjiorn di cibo. Non mi restava che andare nella stanza ed affrontare qualunque cosa avesse incantato i miei amici. Ho cercato di comunicare, ma all'inizio non ho avuto nessuna risposta. Poi dall'altra parte della stanza ho visto un cadavere seduto su un trono. Dai vestiti raffinati pareva una nobildonna. Quando mi sono avvicinato, ho sentito di nuovo quella stanchezza, e dei sussurri. Erano tante voci, ma solo due si distinguevano: la voce di mio padre Runnann e quella di una giovane donna, che mi chiamava, ma che non riconoscevo. Per un secondo stavo per cedere, per unirmi al sonno dei miei compagni. Ma mi sono ricordato di tutto quello che abbiamo vissuto. La prima catacomba da cui siamo scappati. Il nostro arrivo a Vizima, e la nostra guerra contro Lifolf. Dagrun e Darnim, da soli da qualche parte nella torre. Abbiamo affrontato così tanti pericoli, e ne siamo usciti vivi. Non potevamo cadere per un'illusione. Così mi sono drizzato in piedi, e urlando "Spettri, non mi avrete!" ho lanciato una bomba sul cadavere. Quando la fiammata e poi il fumo si sono diradati, era rimasto solo il vestito, semibruciato. Nell'altra stanza, i tre si sono risvegliati. Quando mi sono ripreso, mi sono accorto che li stavo abbracciando. Mi hanno detto che si sono svegliati dal più bel sogno della loro vita. Ha senso, visto quello che stavano dicendo nel sonno. Mentre stavamo parlando, si è aperto un grosso portone alla nostra sinistra. Appena ci saremo calmati, ci andremo. Chissà quale altra trappola ci attende.

Ci siamo ritrovati in una grande stanza, con sei armature riccamente decorate, presumo fossero i soldati migliori di questo Barone della Torre. In fondo, due tombe, con le statue di un uomo o di una donna. Suppongo il Barone e la Baronessa. Lui aveva un sole sulla testa, lei una luna. C'era un'iscrizione in una lingua antica, che Udyr lesse come "il mio volto si cela all'orizzonte. Sorgo dal tramonto all'alba. Nutrimi e vivrò, dissetami e perirò.". Davanti alle tombe, tre falò, spenti. Io ed Ombroso ci siamo avvicinati alle tombe, mentre Udyr ha acceso il falò sulla destra del Barone. Falò sbagliato: le armature ci hanno attaccato. Abbiamo pensato di tornare da dove siamo venuti, sperando che la strettoia creata dall'ingresso potesse darci un vantaggio. Ombroso e Bjiorn ce l'hanno fatta, mentre io mi sono ritrovato la strada sbarrata da una di loro. Ho schivato un colpo della sua ascia, e sono corso dall'altro lato della stanza, contro il muro, mentre loro sbarravano l'uscita. Udyr mi ha raggiunto poco dopo. Ci siamo ritrovati schiena contro schiena, divisi dagli altri. Per fortuna, un paio ha fatto visita a Bjiorn ed Ombroso. Ho sentito il ferro suonare, la spada e lo scudo del mio amico contro quelli dei nemici. Io credo di essere impazzito: con i miei colpi sono fare a pezzi un'armatura e a tagliarne in due un'altra. A ripensarci, potrei non avere bisogno della maledizione di Bjiorn. Udyr ha fatto del suo meglio, ma è stato ferito pesantemente. Nel caos, l'ho lanciato all'indietro per allontanarlo dalle guardie. Ha urlato qualche insulto, ma almeno non si è fatto altro male. Quello che mi sono ritrovato davanti è stato incredibile: una di loro aveva uno spadone incandescente. Nessuno di loro aveva mai usato il potere del fuoco prima. O forse è stato un incidente di Udyr? In ogni caso, ho fatto bene a tirarlo fuori da lì, il fendente che mi sono preso sulla spalla brucia ancora. Credo che la meditazione witcher possa sistemare la ferita, ma non so tra quanto tempo troverò un momento per farlo. Ma almeno posso dire di essermi preso la mia rivincita: dopo aver parato un altro colpo con il mio scudo di ghiaccio, ho sfruttato la nuvola di vapore per saltare sull'armatura, darle un calcio in faccia, raccogliere la spada in volo ed infilzarla dall'alto in basso, facendola cadere a terra mentre il ferro si fondeva. Ora è tutto finito. Siamo stanchi e feriti. Mi sono seduto davanti al falò acceso, se non altro per riprendere un po' di fiato. Da nord si è aperta una grossa porta di pietra, dove Udyr dice si nasconda un grosso forziere.

Dagrun e Darnim sono arrivati. Lui si è subito prostrato davanti alle tombe, mentre Dagrun… con uno scatto felino l’ha raggiunto e gli ha infilzato un pugnale in gola. Siamo rimasti impietriti mentre lei correva nella stanza del tesoro, chiudendosi la porta dietro di sé. A questo punto abbiamo risolto l’enigma, spegnendo il primo fuoco che abbiamo acceso, per poi accendere i falò nell’ordine corretto, partendo da quello della Baronessa. Ho dato una mano ad Udyr, prendendo un pezzo di legno da terra per occuparmi dell’ultimo fuoco. La porta si è aperta, ma di Dagrun nessuna traccia… neanche nella palude, dove siamo sbucati fuori da una galleria nel muro. Io ed Ombroso siamo rientrati velocemente per recuperare gli avanzi che lei ha lasciato, mentre Udyr e Bjiorn facevano da guardia. Avanzi niente male, comunque. Quattro cappe da cavaliere, un anello da aristocratico per Ombroso, un amuleto per Udyr ed uno strano elmo per me. Sembra emanare qualcosa di magico. Purtroppo non ho avuto tempo di indagare, il sotterraneo si stava allagando rapidamente, e adesso ci attende un lungo viaggio nella palude.

Finalmente fuori! Ora è notte fonda, ci siamo dovuti accampare poco più in là della palude. Stiamo morendo di fame, e abbiamo mandato Ombroso a caccia. Mi sono dedicato all’elmo e ho scoperto che, oltre a dare protezione, è in grado di modificare la voce, con la magia. E poi Udyr ha recuperato, nel suo nuovo amuleto, un pezzo del diario di Dagrun, ci sono scritte le sue vere intenzioni.

Nulla di nuovo, in realtà: prendersi tutto il tesoro per sé e fuggire. Se quello che abbiamo trovato è di qualità, mi chiedo quanto valga quel che si è preso lei. Poi mi ha fatto vedere un suo trucchetto di magia: una fiamma che non brucia. Ho messo il dito nel fuoco e non è successo nulla. È stato… strano. Forse se mi impegnassi un po' di più potrei arrivare a qualcosa di simile. La mia magia si concentra sullo stordimento, quindi… illusioni? Visioni? Chissà. Ombroso è tornato con un grosso cinghiale. Il fatto è che adesso abbiamo compagnia. Una decina di cavalieri, capeggiati da una balestriera nana, Vadia, ci ha quasi assaliti. La Compagnia del Barone rosso, l'ordine di Darnim. Sembra che lo stimassero, anche se sono gli stessi che lo hanno cacciato. "La disciplina non faceva per lui", dicono. Purtroppo abbiamo dovuto darle la brutta notizia: Darnim è morto. Non abbiamo parlato loro di Dagrun, Vadia è già scossa così. I due erano molto… intimi. Ombroso ha cercato di rilassarla proponendo a lei ed Udyr una gita in miniera. Lei ha rifiutato, non hanno tempo. Lui si è lamentato che lei non abbia abbastanza barba. Boh. Non capisco. Forse dopo la cena ed il sonno mi sarà più chiaro.

Giorno 2

Stanotte, un altro sogno: ci siamo ritrovati di nuovo a Kaer Morhen, in mezzo alla neve e al gelo. All'improvviso, è apparsa un'incantatrice, e un gigante di ghiaccio. Lei lo manovrava come un burattino; gli ha fatto schiacciare una capanna, come una formica. Se c'è qualcosa di vero in questo sogno, temo per la nostra casa.

Ci siamo preparati per ripartire: Vadia ed i suoi andranno ad Ovest, alla torre, noi andremo a Sud, seguendo la strada battuta. Alla fine, ho deciso di dirle tutta la verità, e di cercare Dagrun, per vendicare il suo amico.

Seguendo la strada ci siamo ritrovati in una piccola radura. Mi ricorda quella vicino al villaggio dove sono cresciuto, correndo libero sui sentieri e arrampicandomi sugli alberi. Mio padre era quasi sempre a lavorare i campi, ho imparato a muovermi in autonomia nella natura. Scappavo lì se scoppiava qualche problema con gli altri bambini, il che succedeva spesso… Udyr ha notato un percorso formato da pietre runiche, che si inoltrava nella foresta. Anche questo mi è sembrato familiare: c'era qualcosa di simile lì, e i contadini andavano lì per pregare per un buon raccolto. Una volta mio padre mi ci ha portato. Secondo gli anziani, quelle rune erano lì da molto più tempo, forse erano rovine elfiche.

Mi chiedo se stiamo tornando nel mio villaggio. Non può essere, devono esserci tanti posti come questo nel mondo… credo di avere problemi con l'orientamento.

Io ed Udyr abbiamo deciso di seguire quel sentiero, e ci siamo presto ritrovati avvolti da un'intensa aura magica, e ci siamo lasciati andare ad una meditazione. Al nostro risveglio, ho trovato i sensi più acuti, la mente più limpida. Il prossimo passo è indagare su quella colonna di fumo a Sud…

Quello che ci siamo ritrovati di fronte è stato terrificante: la locanda dello "Stallo del barone" completamente bruciata. Abbiamo visto la nuvola di fumo appena fuori la radura, e siamo corsi a vedere. Udyr è arrivato prima, è meno corazzato e appesantito di me. Tra questi c'era la locandiera, infilzata da un palo della costruzione. È tutta colpa di Dagrun, che adesso aveva anche degli "amici", e si è diretta a Nido del Corvo, un fortino a Ovest da qui.

Udyr ha deciso di lasciarla lì: non c'era nulla da fare, e poi muoverla avrebbe solo infilzato il palo ancora più in profondità. Ma mi sono rifiutato di abbandonare un'innocente ad una lunga agonia, e ho convinto gli altri a seppellire insieme a me i dodici cadaveri, tra inservienti e clienti. Ora è notte, e dormiremo qui, sperando non ci trovi qualche pattuglia e ci scambino per i colpevoli. Domani recupereremo il tempo perso.

Siamo arrivati alla contea di Midcopse, a metà strada verso il Nido del Corvo. Un nano, da lontano, ci stava urlando di andarcene. Quando ci siamo avvicinati, siamo stati attaccati da due giganteschi insetti. Alti quattro metri, mandibole affilate, e soprattutto, sputano acido. Udyr mi ha poi spiegato che si chiamano “Scolopendre”, e che non dovrebbero essere così grossi. Come faccia a saperlo non lo so. Quei mostri ci hanno attaccato da entrambi i lati del ponte che attraversa il fiume che divide il villaggio dal resto del mondo. Ho tutti i vestiti bruciati dall'acido. Anche Udyr e Bjiorn non sono messi meglio. Ad Ombroso invece non l'hanno colpito. Troppo bello per morire, lui. O anche per ricordarsi di riempire la faretra. Quando sono finite le frecce, ha cercato di dargli l'arco sul muso. Con risultati pessimi, naturalmente. Dopo la sorpresa (e l'acido) iniziale, siamo riusciti a dividerli e a sconfiggerli. Udyr è riuscito a generare una pioggia di meteoriti e a fare a pezzettini uno dei due. Io ho ruotato attorno a me stesso e sono riuscito ad affettare mezzo metro degli anelli dell'altro. Adesso parte degli anelli sta a terra, in fila. Niente male, ma adesso mi brucia tutto e mi gira la testa. Mi sento di schifo.
Dentro il villaggio ci ha accolto il nano di prima: Vagron l'Ardito, mestiere vasaio. Direi più l'Infuriato, vista la quantità di vasi spaccati ammucchiati in un angolo della casa. Ombroso ha cercato di raccontargli che siamo cavalieri, ma non se l'è bevuta neanche per un secondo. Non ci ha mandati a quel paese all'instante, questo è già positivo. Ci ha offerto una zuppa calda, poi si è messo ad armeggiare con un mortaio e delle erbe. Ombroso pensava stesse preparando qualche veleno (per ripagarci del favore di avergli mentito), ma Udyr ha capito subito che si trattava di una pozione curativa. E così ci siamo ritrovati con un altro esperto di quella roba.

Vagron ha avuto modo di distendersi un po' parlando di passatempi da secchioni con Udyr. È bastato per aiutarlo a dirci cosa è successo: Dagrun ed i suoi sono passati di qui, ed hanno portato morte e distruzione. Si sono portati dietro a Nido del corvo anche qualche abitante, per marchiarli come schiavi. Quel che è peggio è che lei aveva un bastone magico, credo trovato nella cassa alle rovine. Non gli toglieva gli occhi di dosso, secondo Vagron. Dopo aver distrutto tutto, l'ha usato per trasformare due insettini in quei… cosi, giusto per torturare di più i poveri sfortunati rimasti. Gli abbiamo promesso che salveremo i sopravvissuti e lui in cambio si è offerto di recuperare gli averi rimasti nelle case dei morti o dei catturati, in caso riesca a trovare qualcosa di utile. Quel che è stato più sorprendente, però, è stato quel che ha fatto Udyr: lo fermato sulla soglia e gli ha offerto tre scellini. Non me lo aspettavo da lui. Deve essere l'empatia nanica, ma non ha importanza. Ha fatto la cosa giusta. Lo abbiamo seguito io ed Ombroso con uno e due argenti. Lui si è ripromesso di fare del suo meglio, ed ha lasciato la casa. Io, un po' per la zuppa calda, un po' per la stanchezza, mi sono addormentato. Quello che ho visto ero io da piccolo, molto piccolo. Potevo avere massimo due anni. Rincorrevo una gallina, ma non ero nel mio villaggio. Era un posto completamente diverso, in mezzo alla natura. C'era una donna bionda, con i capelli legati in una lunga treccia laterale. Era pallida, vestita come i signori, con lunghi guanti bianchi ed un vestito blu e bianco decorato con dei gigli. Il simbolo del regno del Nord di Temeria, il più grande tra tutti regni che non sono caduti sotto gli Oscuri. I suoi abiti, però, erano logori. . La riconoscevo come mia madre. Mi chiamava, era ora di pranzo. Degli uomini sporchi, sudati e dalla barba lunga avevano portato qualche cinghiale, per mangiare. In tutto eravamo una ventina, seduti attorno ad un falò. La donna mi portava per mano, e poi mi mise sulle ginocchia di mio padre, felice come non l'avevo mai visto prima. Si sono messi tutti a cantare allegramente, anche lei, l'unica donna, con la sua voce… la stessa che ho sentito nelle rovine della Torre del Barone.

Era lei... mia madre. Non sapevo fosse una nobile... Non l’avevo mai vista prima d’ora, mio padre non mi ha mai detto nulla a parte che era “Bellissima”, poi scappava sul retro della casa. Quando tornava, mi diceva che se dovevo proteggere qualcuno, non dovevo fermarmi davanti a nulla. Non scappare, mai. Di morire al loro fianco. Gli ho promesso che non avrei mai avuto paura, non sarei mai stato debole. L’ho deluso, ho deluso Gregor e Darnim, e credo anche il maestro Vesemir. Ora ho una nuova opportunità di vendicare Darnim e la gente di Midcopse. Non deluderò anche loro.
Vagron è tornato con tanti oggetti, ed una faretra per Ombroso. Ci serviranno per il viaggio a Nido del Corvo, ma non possiamo portare tutto. Io prenderò una “Fuoco dell’alchimista”, ci ha già salvati la vita una volta, ed un campanellino, che non si sa mai. Tanto non occupa spazio. Bjiorn resterà indietro, per proteggere i pochi rimasti.

A Nido del Corvo c’è puzza di sporco, di miseria... sembra una stalla. La pioggia battente intensifica tutto. Non che sia un grosso problema, dopotutto sono cresciuto nei campi, ma me lo immaginavo... diverso. Non una reggia, ma diverso. È pieno di vicoli stretti e bui, le strade sono semideserte... e nessuna traccia di Dagrun. Anche le guardie non sono messe meglio: nessuna di loro aveva un’uniforme od un qualsiasi segno distintivo. Sembrano più una milizia raccattata alla meglio che un vero corpo di guardia... qualcosa non torna. Girando le strade ho iniziato a sentire un certo fastidio al petto, e ho iniziato a tossire. Niente di che, credo sia effetto dell’aria. Udyr ha notato alcuni negozi lungo la strada, tra cui un fabbro e un’alchimista. Siamo entrati in uno di questi mentre Ombroso è rimasto fuori a farsi i fatti suoi. Abbiamo ritrovato un vecchio amico: Gunnbjiorn, il fabbro nano di Vizima. Il calore della sua fornace era il benvenuto in quella pioggia tremenda, ha calmato la mia tosse per un po’. È scappato dalla città da poco. A quanto pare hanno intensificato la sorveglianza...

la vedo male per la rivolta della Bionda e Timbar. Gunnbjiorn ha sentito l'odore di guai in tempo ed ha pagato caro i gabellieri per fuggire. Anche altri lo hanno seguito qui, lontano da Nilfgaard. È un bel calo di qualità. Presto siamo passati a parlare di affari: il fabbro è rimasto impressionato dalle nostre nuove armi, e ha deciso di aiutarci. Udyr ha scelto di rendere il suo bastone in grado di sputare fiamme più durature, mentre io ho preferito far riforgiare la mia mannaia con materiali più leggeri. Il peso dell'equipaggiamento, tra armatura ed armi, comincia a farsi sentire. Udyr è riuscito a trattare sul prezzo senza problemi (empatia nanica), risparmiando ben due argenti; io ho sbattuto contro il tetto (tetti nanici) e sono caduto a terra. Mi sono preso qualche insulto e ho dovuto pagare il prezzo pieno di otto argenti. A parte Ombroso, abbiamo lasciato le nostre armi in custodia a lui, domani le ritroveremo pronte. Nel frattempo, faremo un salto dall'alchimista.

Si scopre che "l'alchimista" non è altro che la sacerdotessa di Vizima, la gnoma Iothun. Abbiamo avuto giusto il tempo di salutarci e di comprare un filtro curativo che sono arrivati dei brutti ceffi: uno basso e pelato, uno alto e secco e uno grasso e con un paio di cicatrici da taglio sul volto. Cercavano soldi. Hanno minacciato Iothun, che si è nascosta dietro un mobile. Ho cercato di mandarli via a minacce, ed all'inizio sembrava funzionare. Quello più basso era impallidito. Conigli... Ma ad un certo punto Ombroso ha sofferto qualcosa alla mano ed Udyr si stava guardando attorno, stordito, come se stesse cercando qualcuno. I tre hanno preso coraggio e ci hanno attaccato. Anche se non aveva il suo bastone magico ad aiutarlo, Udyr poteva ancora usare le sue magie, ma faceva una gran fatica. Ombroso aveva l'arco, ma per quel problema alla mano non poteva tirare più frecce. Ha deciso di usare la sua balestra da mano, Tiro Rapido, ancorata al braccio sano. Ha anche tentato una delle sue acrobazie, cercando di lanciare qualche unguento nel negozio in testa al nemico. Non che sia andata benissimo, ma almeno non ha battuto la testa. Io ero praticamente disarmato, ma ringrazio il mio fidato scudo e la mia armatura per aver assorbito la maggior parte dei colpi. Mi sono concentrato su quello più basso, e direi che non è andata male.

Ha cercato di parare uno dei colpi gonfiando il petto, ma sono bastati un gancio sul mento e un calcio nel basso ventre per sistemarlo. Avevo intenzione di legarlo con una fune a mia disposizione, e poi interrogarlo, ma uno degli incantesimi di fuoco ha tradito Udyr e lui si è acceso insieme al negozio. Almeno Ombroso ha fatto in tempo a bucare il soffitto e a spegnerli entrambi. I tre sono scappati durante l'incendio, portandosi qualche pozione dietro, ma almeno Iothun è salva. È fuggita da una porta sul retro, e si è nascosta dentro un barile in uno dei vicoli. Impaurita, ma illesa.

Iothun ha chiarito un po' degli eventi successi alla sua bottega: gli uomini che abbiamo combattuto sono sotto il comando di una donna, una pericolosa criminale che ne serve un altro, il Professore. Altri ratti della specie di Lifolf, immagino. E a quanto pare l'anello che Ombroso si è portato dietro dalle rovine non è un anello qualunque, ma un oggetto magico che una volta messo, non si toglie più. E come effetto collaterale provoca una necrosi alla mano. Mentre Udyr ha detto di sentire sussurri nell'aria, che lo stanno deconcentrando e spaventando. Sussurri, un anello maledetto e Dagrun… ho la sensazione che non ci metteremo facilmente alle spalle quell'avventura nelle rovine. Iothun ci ha suggerito di andare dall'arcanista per trovare una soluzione. Ma ci andremo domani, sperando che i due non peggiorino ancora.

Forse sarà un'opportunità per capire se quella visione nel dormiveglia fosse anch'essa parte di qualche malocchio di quei sotterranei. Prima però, dovevamo trovare un posto per dormire, e Iothun ci ha suggerito di andare al "Riso avvelenato", e che ci mandava lei. È un piccolo locale fuori dalle vie principali. Una volta arrivati, non c'era nessuno, nemmeno il taverniere. L'unico rumore che si sentiva era la voce dell'uomo che ho pestato prima, gridava a squarciagola. Il calcio che gli ho rifilato deve aver fatto effetto. Dal secondo piano è spuntata fuori Isleif con il suo mastino, Fiocco di neve. Anche lei cercava l'oste, un certo Marid. Forse è lui l'amico di Iothun. Dopo aver dato un'occhiata in giro, abbiamo concluso che vi è stato un scontro (non armato, non c'era sangue, per fortuna) e abbiamo trovato delle orme, che portavano ad una botola. Isleif sa che da lì si va per le fogne, e ha deciso di andare in avanscoperta da sola, lasciandoci qui a riposare per la notte. Spero che ritorni viva.

Giorno 3

È una nuova giornata a Nido del Corvo e Udyr ed Ombroso stanno molto meglio rispetto a ieri, ma non c'è tempo per godersela. Nessuna traccia di Isleif dall'ultima notte. Io ed Udyr abbiamo recuperato le nostre armi, ed Ombroso ha approfittato per cedergli il suo arco. Tra qualche ora sarà pronto e farà scintille. Letteralmente: i nemici resteranno fulminati più a lungo. Ma per ora dovrà accontentarsi di quello che troverà per strada. Nel frattempo, ho potuto provare la mia arma migliorata. Non farà fulmini o fiamme come quelle degli altri, ma almeno adesso è più leggera. Molto, molto meglio, soprattutto per la mia schiena. In poche parole, quando siamo entrati nelle fogne abbiamo giocato al gatto e al topo con alcuni banditi, nascondendoci ed uscendo all'attacco al momento opportuno. I primi due non si sono accorti di nulla: il Tiro Rapido di Ombroso e la mia mannaia hanno ucciso il primo, per il secondo si è aggiunto Udyr con le sue fiamme. Ombroso ha anche recuperato un buon pugnale. Nello stretto "vicolo" in cui ci eravamo nascosti c'era una porta, chiusa a chiave. Ci servirebbe un grimaldello per aprirla, ma non ne abbiamo ancora uno. Cambiando strada io ed Udyr trovato delle incisioni su un muro: immagini di uomini uccisi da trappole di diverso tipo. Lui ritiene che siano segni antichi, quando forse queste fogne erano qualcosa di più. Proseguendo oltre, ci siamo trovati davanti delle larghe sbarre, che portavano ad una grande stanza. C'erano quattro o cinque voci diverse. Parlavano di portare il "prigioniero" nella parte nord della fogna, dal "Professore". Credo si riferissero a Marid il taverniere. Stanno cercando qualcosa per Dagrun, qualcosa di davvero importante e potente se ha impiegato così tante forze. All'improvviso è scattata una macchina, e sono esplose delle urla.

Abbiamo fatto una capatina e abbiamo visto il caos: due banditi stavano di fronte ad una lama rotante, che aveva tranciato in due un terzo. Udyr l'ha paragonato ad un… kebab? Si scrive così? Ha detto che è un cibo nanico, un panino farcito con della carne cotta su uno spiedo rotante e della verdura. Non poteva scegliere un momento migliore per parlarne?! Ci siamo allontanati subito e siamo tornati sui nostri passi, quando abbiamo sentito altri due banditi arrivare da un angolo più interno della fogna. A quanto pare uno di loro aveva perso un grimaldello nel liquame delle fogne. Li abbiamo rintracciati, ed uno si è beccato un dardo di Tiro Rapido nell'occhio ed una fiammata in faccia dopo essere passato sotto la mia lama. Il secondo l'ho finito in un solo colpo, tranciandolo in due all'altezza della vita (come quella lama gigante…) mentre Ombroso ed Udyr litigavano (di nuovo…) perché il nano si è preso l'elsa del pugnale dell'elfo in faccia nel combattimento, mentre trinciavo il bandito. Una volta finito, abbiamo cercato ovunque il grimaldello, ma ci siamo soltanto ricoperti le mani di melma. Però in compenso Ombroso ha recuperato una cassetta nascosta in un muro con altre incisioni, come quelle di prima, e ci ha trovato qualche scellino e un foglio mangiato dalla muffa. Ora sento molte voci dai tunnel. Sono quattro o cinque. Hanno trovato i cadaveri. Mentre ci nascondevamo, Ombroso è inciampato nel liquame. Ora stanno correndo verso di noi a gran velocità. È arrivato il momento. Finalmente si combatte il grosso delle forze, all'aperto. Sapranno chi siamo e perché siamo qui. La pagheranno per chi hanno torturato.

Ombroso si è ripreso subito e si è nascosto dietro un altro tunnel. È corso dentro ad una grande stanza buia. Abbiamo scoperto abbastanza presto che era quella delle lame che giravano come kebab. Proprio io ho avuto la sfortuna di cadere nella trappola con tutte le scarpe: io ed Udyr abbiamo poggiato il piede su una piattaforma che si è abbassata sotto il nostro peso. Lui è riuscito a scartare di lato appena in tempo, mentre io mi sono beccato le lame, cadendo a terra. È una fortuna che indossassi l'armatura, non sono finito affettato in due come il bandito lungo disteso qualche metro più in là. Comunque sono riuscite a penetrare attraverso i vestiti, lasciando qualche taglio qua e là. Quello è stato solo l'inizio dei guai. In un'altra stanza, ad Ovest, quattro sgherri ci hanno visti a causa della torcia accesa di Udyr. Due arcieri, un omino con la torcia ed il capo, con la spada. Sono corso in prima linea per difenderlo nell'angusto corridoio, beccandomi quasi tutti i loro colpi, che hanno facilmente attraversato l'armatura sbrindellata. Sono stato fortunato a scartare all'indietro proprio quando due frecce mi sono passate davanti all'altezza del petto. Ho spintonato indietro il mingherlino con la torcia, che mi stava per caricare con un urlo, per farci strada ed avere una vista migliore della stanza, ed anche per avere aiuto dagli altri due. Quindi ho notato una finestrella vicino ad un forziere, e davanti vi era uno dei due arcieri. Ho immaginato fosse un buco per degli spuntoni. Così ho chiesto ad Udyr di colpire il forziere. Lui ha eseguito, e si è formata una nube di veleno. Ombroso è balzato via, io mi sono spostato appena in tempo per non subirne gli effetti più gravi, ma Udyr ne ha respirato tanto. Per me si è trattato di una leggera sensazione di strangolamento e prurito alla gola, ma per Udyr… si rotolava a terra annaspando, nel panico. Anche se non sembrava un veleno resistente, ho temuto che dovessimo andarcene per curarlo, ma gli effetti del veleno sono finiti quando la nube si è diradata.

Udyr è vivo, anche se malconcio. Ho bevuto il filtro curativo che avevo comprato su da Iothun. Non ha sistemato tutto, ma almeno ha attenuato alcune delle ferite più gravi. Nel forziere abbiamo trovato diversi oggetti, tra cui qualche argento e diverse pozioni: un filtro epurativo (di quelli per curare l'avvelenamento... che tempismo) ed un'altra pozione curativa. Dopo averne parlato con Udyr, abbiamo deciso di non berla subito, ma di tenerla in caso di necessità. Ombroso è corso via un'altra volta, in un altro corridoio, sulla destra.
Ci siamo ritrovati ad un bivio, una strada ad est, alle lame, un'altra a sud, verso l'ignoto. Andando avanti verso sud, ho percepito qualcosa che non andava... ovvero un filo teso sul terreno. Ombroso l'ha oltrepassato con una capriola in volo (il solito esagerato...), mentre io l'ho scavalcato tranquillamente. Udyr, invece, era troppo basso ed ci è inciampato sopra. Siamo rimasti fermi pochi secondi per renderci conto di quel che era successo, quando il silenzio è stato rotto da un fortissimo tonfo. Un pesante masso era piombato dietro di noi, a pochi centimetri da Udyr. Abbiamo subito corso in avanti, su un terreno accidentato e scivoloso, facendo attenzione a non correre troppo velocemente per non scivolare e finire spiaccicati. Udyr continuava a muoversi con il masso alle calcagna. Ad un certo punto, il pavimento si è piegato verso il basso, ed il masso ha preso velocità. Alla fine ci siamo trovati davanti ad un muro, e tutti e tre abbiamo scartato di lato. Il masso si è schiantato sul muro. Fortuna che Udyr è stato abbastanza agile e non è rimasto schiacciato. Ad ovest, una luce: un'apertura dava verso l'esterno, ma c'era una grata strettissima che impediva l'uscita. Dopo aver ripreso fiato per un secondo, ho sentito l'eco di voci arrivare nella nostra direzione, da est. Ci stavano ancora cercando. E così mi sono ricordato di avere un elmo magico in grado di imitare le voci altrui in cambio di un po' di magia.

L’ho sfruttato per scimmiottare uno dei loro che avevo sentito prima. Li ho convinti a cambiare strada. Andranno a Nord, non hanno ancora provato lì, aggiungendo di sbrigarsi per continuare le ricerche di una certa “Colonna” dal grande potere. Nel frattempo, siamo andati avanti, o meglio, siamo tornati indietro… nella sala del forziere con il gas. Grazie Ombroso, ci hai fatto prendere un colpo inutilmente. Cercando, siamo arrivati ad una stradina ad Ovest, che sale verso Nord. A differenza del resto del posto, è all’asciutto. Ne ho abbastanza di quella melma, sin da quando sono qua dentro. Ho cercato la presenza di altre trappole, ma non sembrava esserci nulla… fino a quando non mi sono beccato un tronco spinato in pieno petto, rotolando all’indietro. Era appeso sul soffitto con delle catene, e quando sono riuscito a rialzarmi penzolava immobile. Ombroso si è messo a ridere. Se lo beccasse lui un tronco in faccia. Poco più avanti, la strada si ferma, ma in modo strano. La parete è curva ai lati, e sia io che Udyr abbiamo percepito un’ondata di magia provenire dall’altro lato… che sia questa la “Colonna”?
Ora siamo bloccati qui, tra Marid da salvare ed un altro pericoloso artefatto da sottrarre a Dagrun… e non siamo in grado di sostenere molte altre ferite. Cosa facciamo?

Proprio quando stavamo per arrenderci, si sono sentiti dei passi arrivare dalla nostra direzione: Aradriel, viva e vegeta. È sopravvissuta al caos di Vizima, e da allora ci ha cercati. Ha scoperto del carro di Cassius dirigersi nella foresta, tempo fa, poi ha seguito le tracce, e ci ha ritrovati qui, nelle fogne di Nido del Corvo. Ha riconosciuto il nostro passaggio dai cadaveri degli scagnozzi di Dagrun nella stanza del tesoro con il gas. Le hanno fatto impressione.

Non ricordavo avesse un buon cuore. O forse siamo diventati noi troppo brutali… non ho intenzione di diventare come lei, ma bisogna fare il necessario per fermarla. Le abbiamo raccontato tutto quello che è successo fino a qui, e della nostra intenzione di catturare l'elfa. Ha accettato di aiutarci. Nella situazione in cui siamo, i rinforzi sono sempre benvenuti. Non avendo più nulla da fare, ci siamo allontanati. Abbiamo sentito le voci degli sgherri provenire da Est e, prendendo un'uscita secondaria, ad est per il bivio dove siamo sopravvissuti al masso, siamo scivolati nella stanza delle lame. C'erano due uomini, guardavano verso Ovest. Non ci hanno notato. Aradriel ha pensato bene di appoggiarsi ad una parete, ed ha attivato un altro interruttore delle lame. Io sono corso subito ad afferrare il nemico più vicino, e l'ho lanciato dietro di me, dritto nelle lame rotanti. Non si è nemmeno accorto di essere morto. Ho cercato di ripetere con l'altro, un arciere, ma ha opposto una resistenza di ferro. Mi sono anche beccato una freccia sulla spalla. Aradriel l'ha indebolito con una freccia, e sono stato costretto a colpirlo con la mannaia sul fianco, dove aveva caricato il peso. È morto dissanguato. Attirati dal caos, sono arrivati altri due. Uno con la torcia ha puntato Aradriel, e le ha fatto cadere la spada che aveva sguainato mentre ero distratto con l'arciere. Dall'altro lato della stanza, è arrivato uno armato di bastone chiodato, e mi ha caricato in pieno. Sono riuscito a parare il colpo con lo scudo, e poi ho tentato di lanciare anche lui nelle lame, fallendo perché avevo entrambe le mani occupate. Mi sono beccato una botta in testa, che l'elmo già ammaccato non è riuscito ad attutire. Lo stordimento è stato tremendo, ho temuto di svenire.

L’ho gettato a terra e finito con la mia arma. Poi ho bevuto la pozione che ci siamo tenuti per necessità. Anche l’altro con la torcia è morto per mano di Aradriel. A scontro finito, le lame si sono ritirate, e si è sentito un forte rumore sordo. Udyr ha annunciato che la trappola era andata, e si è lanciato dall’altra parte della sala, dove vi era uno scrigno. Io, ricordandomi della mia brutta avventura con le lame, sono rimasto indietro, e dai cadaveri ho recuperato un paio di grimaldelli e qualche argento. Nel forziere hanno trovato altro denaro. Poi siamo andati a Nord, dove ci siamo trovati una “cascata” … una pioggia di schifezze. Nient’altro che una pioggia di schifezze. Mi sono chiesto se vi fosse un qualche passaggio dietro, ma dando una veloce occhiata ho compreso quanto fosse un’idea assurda. Chi passerebbe mai attraverso quella roba? Udyr l’ha paragonata a quando sua madre doveva pulire, e di quanto non le piacesse. Lui viveva in una miniera… che diavolo succedeva là dentro?! Beh, almeno aveva una madre che se ne occupava… mio padre veniva guardato storto dagli altri del villaggio. Ce ne siamo andati, e siamo tornati alla porta che abbiamo trovato qualche tempo fa, che Aradriel ha scassinato con un grimaldello. Ci ha anche trovato una trappola dentro: un pugno di punte di metallo, dei triboli. Li ha raccolti. La porta ed i triboli proteggevano una piccola stanza con un sacco di iuta giallo, con dentro un ametista, del cibo, un pezzo di sapone (ne avremmo proprio bisogno!) ed un semplice anello di bronzo. Credo proprio lo indosserò, l’ho provato e non mi sta male. È anche della taglia delle mie dita. Ho affidato l’ametista ad Aradriel, che nel frattempo ha azionato una leva. Così, a caso. Speriamo non sia qualche altra trappola.

Siamo usciti da quella stanza, e ci siamo divisi. Ho sospettato fosse successo qualcosa da qualche parte, e sono andato verso la “cascata” di melma.

Nulla, il solito fetore. Ombroso ha deciso invece di andare a Sud, verso l'unica stanza che non avevamo esplorato. Sono andato di corsa nella sua direzione quando ho sentito le sue urla e quelle degli altri. Era caduto in una trappola, ed Udyr aveva cercato di salvarlo. Questa volta si trattava di una stanza con il pavimento mobile, ed un perno si apriva su un buco con degli spuntoni di legno. Occupava quasi tutta la stanza ed Ombroso ci era caduto dentro, ed aveva del legno conficcato nel fianco. Dopo averlo tirato fuori, dall'altro lato della stanza abbiamo notato un sacchetto di iuta giallo, ed una leva, come nell'altra stanza. Questa volta, vi erano anche delle scale, con una porta in cima, in pessimo stato. Ora, per andare dall'altra parte, bisognava passare sul poco pavimento rimasto libero, e bisognava fare attenzione a non cadere nella botola ancora aperta. Per evitare rischi, ho proposto di usare una fune, sia per raccogliere il sacco di iuta che per attivare la leva. Ombroso ha aggiunto che avrebbe legato una freccia alla fune, e l'avrebbe scoccata per infilzare il sacco. Ci è riuscito, e poi ha tirato lentamente la corda... e l'ha fatto cadere dritto nella fossa. Almeno fino a quando non si è girato verso di noi con un sorrisone a trenta denta denti bianchissimi, e ha tirato la fune con il sacco. Non male. Dentro ci abbiamo trovato qualche scellino ed un gancio da trofei, di quelli per attaccarci la testa di animali (o mostri) impagliati da portare in giro. Alcuni dei witcher che passavano l'inverno a Kaer Mohren ne avevano uno legato al loro cavallo, con le teste di qualche grifone o chissà quale mostro enorme avevano abbattuto durante il loro lavoro. Ce lo siamo portati dietro, non si sa mai. Aradriel ha recuperato la fune per farne un cappio e lanciarla sulla leva, e poi tirare. Ci è riuscita al secondo tentativo. Si è sentito un boato nella distanza, ma lei era convinta che si fosse aperta la porta in cima alle scale... così si è lanciata oltre il fosso, ha visto che era bloccata da macerie, ed è tornata indietro. Abbiamo girato il resto delle fogne in lungo e in largo per trovare la fonte del boato.

Alla fine ci siamo ritrovati al muro da dove proveniva la magia. Adesso non la si percepiva più… ma qualcos'altro era cambiato. Proprio quando gli altri se n'erano andati, ho notato, nascosta nel buio, un'apertura. Non c'era prima. Li ho richiamati, e siamo entrati in una grande stanza circolare, con una pietra con dei disegni al centro. Gli altri erano estasiati, come se avessero trovato chissà che cosa. Io ci vedevo solo un pezzo di pietra, niente di che. Udyr si è avvicinato e l'ha toccata, e mi ha detto di aver percepito della magia. Mi sfugge come mai sia l'unico a non vedere nulla, ma in fondo di magia non ne ho mai capito un granché. Mi fido di Udyr. Abbiamo lasciato a lui la pietra, e dice che l'effetto magico svanisce quando la si toglie dal suo posto… interessante. Forse Dagrun non potrà farsene niente se non l'avrà. Che è la cosa più importante.

Procedendo, ci siamo ritrovati in un'ultima sala, con un forziere sopra un'impalcatura. Ombroso ci è salito subito, e quando l'ha aperto, è esplosa una nube di gas, come prima. Lui è stato un fulmine ed è saltato all'indietro con una capriola, mentre noi ci siamo allontanati a distanza di sicurezza. La nube è svanita poco dopo, senza nessun ferito. Aradriel ha persino applaudito. Io gli ho lasciato un paio dei tre scellini a testa che c'erano nel forziere. Ho anche preso delle bende, che avrei voluto usare subito, ma anche Udyr voleva fare lo stesso, ed in effetti anche lui non sta molto bene. Abbiamo deciso che le terrò con me in caso qualcuno ne avesse bisogno. Nella stessa stanza abbiamo trovato anche un'uscita da questo maledetto posto. Finalmente!

Abbiamo attraversato un lungo condotto sotterraneo, fino a quando non siamo riemersi da una botola in quello che sembra un ufficio di un appartamento. Una stanzetta con una scrivania ed una libreria ben fornita. Sarebbe un posto piacevole dove finire un'avventura nelle fogne… se solo il pavimento non fosse macchiato di sangue. C'è una scia che porta fuori. Non promette nulla di buono…

Giorno 4

Quando siamo corsi fuori, quello che abbiamo trovato è stato il cadavere di Isleif, circondato da diversi uomini. Ci hanno visto subito. Uno di loro si fa chiamare “il Professore”: occhiali, codino, ed uno strano e duro accento... Dev’essere lui l’uomo di cui tutti parlano. Blaterava di avere tutte le componenti di qualcosa, e poi si è girato verso di noi, e poi è arrivata un’elfa: capelli bianchi, pelle grigia, occhi blu dallo sguardo gelido e distante. Se non fosse stato per Ombroso, non l’avremmo riconosciuta come Dagrun. La magia che ha usato l’ha cambiata, ma solo nell’aspetto. Dentro, è rimasta il mostro di sempre. Ci ha guardato solo per un attimo, con sprezzo, e subito ci siamo sentiti l’aria mancare. Negli ultimi istanti, mentre tutto si faceva confuso, abbiamo visto un fascio di luce blu, e il gruppo entrarvi dentro.
Nell’incoscienza, mi è tronato un ricordo. Il Maestro Vesemir ci aveva inviati ad uccidere dei banditi che avevano occupato una fortezza gemella della nostra Kaer Mohren, nei dintorni. Negli ultimi giorni si erano divertiti a razziare i villaggi vicini. Era nostro compito fermarli una volta per tutte. È stato il nostro primo incarico, ed Udyr si era ricordato che quella fortezza era colpita da una maledizione che faceva perdere la ragione e trasformava gli uomini in bestie assetate di sangue. Il piano era quello di colpirli di soppiatto, passando ai lati di uno spiazzo parecchio ribassato. In poche parole, è andato tutto a rotoli. Ombroso ed Aradriel dovevano colpire insieme uno che si era appartato in un angolo per fare le sue cose. Sarei andato anch’io, ma ero troppo lontano, e mi avrebbe visto arrivare. Ovviamente Ombroso voleva fare scena ed è partito da solo, centrando il bandito, ma senza ucciderlo. Il tizio ha urlato tirando fuori altri tre compagni da un ingresso nelle rovine. Uno di loro era meglio armato, doveva essere il capo. In un attimo, Aradriel si è ritrovata in un tre contro uno, mentre io sono corso per coprire Ombroso. In tutto questo, Udyr è andato a farsi i fatti suoi. Almeno si è reso utile cercando di distrarre uno dei due arcieri. Mi sono occupato dell’altro per un po’, fino a quando non mi sono accorto che Ombroso adesso era fiancheggiato da due nemici, ed Aradriel, molto ferita, era contro il capo. Dovevo intervenire.

Quindi ho abbandonato l'arciere, lasciandolo ad Udyr, e sono corso da Ombroso. Mentre ero via, è riuscito ad uccidere il bersaglio iniziale. Non male, ma l'avesse fatto prima ed in silenzio sarebbe stato meglio. Adesso era fiancheggiato da due banditi, sul bordo dello spiazzo. Con la giusta spinta, sarebbe potuto cadere. Decisi di lanciare il cadavere di quello che aveva ucciso Ombroso su uno dei due banditi, in modo che almeno potessero concentrarsi su di me. Sono riuscito a colpire… ma ho preso Ombroso, che è caduto di sotto. Ho sentito un tonfo sordo. I banditi si sono lanciati su di me. Ripensandoci, non hanno più dato fastidio ad Ombroso. Quindi il mio piano ha funzionato, non come avrebbe dovuto, ma ha funzionato. Poco dopo ho visto Aradriel scoccare una freccia, che è finita dritta verso il basso. Poi ho sentito un urlo venire da sotto. Doveva aver centrato Ombroso. Quando lo abbiamo raccontato al Maestro, si era girato dall'altro lato, ed era chiaro che stava per scoppiare a ridere. È stato un peccato non poter vedere la reazione di Ombroso, era rimasto svenuto in infermeria fino alla sera.

Lo scontro con i banditi è continuato per un po'. Uno di quelli che stava addosso ad Ombroso aveva uno strano potere nelle mani, come se fossero di fuoco. Ne ho sentito il calore un paio di volte, una sul polso sinistro e l'altra nell'addome. Mentre credevo che avrei dovuto resistere a lungo in un due contro uno, Aradriel ha gridato "e il capo è andato!", facendo scappare i due arcieri. Udyr ha cercato di inseguirli, ma dubito che le sue gambe da nano lo avrebbero portato lontano. L'ho capito perché stava urlando come un matto "tornate qui, che vi arrostisco!". E poi, ho sentito una misteriosa forza in tutto il corpo, che mi spingeva a colpire di più, con più forza. Forse era la maledizione della fortezza, che iniziava a fare effetto. Ma la cosa più strana è che ho visto qualcosa fluttuare in giro, avvolto da una fiamma verde.

La furia da cui ero infuocato mi ha spinto a tagliare la mano di fuoco di uno del bandito, ed usarla ancora bollente sull'altro che mi stava vessando. Subito dopo si è gettato a terra, implorando pietà, dicendo di aver solo ucciso chi aveva lottato. Non sapevo se credergli o no, ma Aradriel era più convinta, e mi chiesto di tenerlo in vita. Ho cercato di legarlo per interrogarlo a Kaer Mohren. Si è divincolato, e mi ha puntato un pugnale nell'addome, che ho subito estratto per restituirgli il favore. È morto sul colpo. Almeno l'unico peso che dovevamo portarci dietro era Ombroso. Sulla strada del ritorno, non abbiamo fatto altro che pensare alle loro ed alle nostre azioni, e se fossero guidate dalla maledizione della fortezza. Dello strano essere non si è parlato più. Ma una cosa ora comincio a capire: i malvagi non meritano pietà. Due volte ho allentato la presa, due volte la mia fiducia è stata tradita. Non accadrà di nuovo.

Al mio risveglio, mi sono ritrovato nella taverna del "Riso avvelenato", da dove siamo partiti. Davanti a noi c'era un nano, rosso di barba e di capelli, che fumava una pipa dorata, a forma di uccello, Marid. L'amico di Isleif. Insieme a lui c'era... un teschio fluttuante, avvolto da una fiamma verdastra, la stessa di quella visione nel dormiveglia. Dice di chiamarsi "Ser Rigor von Mortis III" (spettro di qualche nobile?), di non sapere chi sia di preciso, e che ci ha salvati tutti. Tutti a parte Isleif. Ancora non riesco a crederci, perché ha potuto salvare noi e non lei? Quel che lui dice è che dispone di poteri, ma non sa dire quali siano. Marid invece, sembra conoscerlo benissimo: questa creature sarebbe in grado di capire chi sia prossimo alla morte. E così gli abbiamo fatto fare una prova: trovare Fiocco di neve, il molosso di Isleif. Fosse stato ancora vivo, avrebbe fatto piacere ad Ombroso, mi sembrava andassero molto d'accordo, almeno per quelle poche volte che ci siamo incontrati. Credo se ne sarebbe preso cura, se ne avesse avuto l'opportunità. Purtroppo, è morto. Ma è morto con onore, difendendo la sua amica dagli sgherri di Dagrun. Abbiamo perso anche la "Colonna", che Dagrun ha portato con sé.

Ser Rigor sembra anche di poter vedere le anime dei morti, ed infatti ha visto l’anima di Fiocco di Neve accanto a noi. Questi doni mi sarebbero molto utili, potrei capire come sta mio padre, potrei persino rivedere… no, non è il momento. Adesso dobbiamo fermare Dagrun, in un modo o nell’altro. Il resto verrà dopo. Tutto quello che sappiamo è che ha attraversato un portale, ed adesso è chissà dove. Per rintracciarla, serve un incantesimo di uno studioso del posto, molto malato. Ser Rigor afferma che la sua fine è vicina e non c’è modo di allontanarla. Marid ci ha dato l’indirizzo di casa sua. Io ed Aradriel siamo andati da lui, mentre Ombroso ed Udyr si riprendevano. Ma il più grosso problema di quell’uomo non era solo la malattia, ma la fastidiosa vecchia delle pulizie. Non voleva saperne di farci entrare! Anche se le abbiamo detto che avevamo una faccenda da sistemare con lui! Ci ha pensato Aradriel, è più paziente di me. Una volta dentro, ho visto il malato avvolto in un sudario sporco ed ingiallito. È davvero sulla soglia della morte come diceva Ser Rigor. La pergamena con l’incantesimo era nascosta in uno scompartimento segreto sotto il comodino. Interessante, non avevo mai visto un nascondiglio come questo. Quando stavamo per uscire, Aradriel mi ha fermato. Ha sentito la vecchia fastidiosa parlare con qualcuna delle “guardie” del paese. Ci stanno ancora cercando. E lei li stava facendo entrare senza problemi! Dannazione, siamo dovuti scappare dalla finestra! In ogni caso, ora stiamo radunando gli ingredienti per l’incantamento, alla volta di Corteccia Marcia, dove dovremmo trovare un kelpie. Nel frattempo, sto immaginando dove potrebbe essere finita Dagrun. Se anche questa volta il sogno che abbiamo fatto ieri alla taverna, prima di cercare Marid nelle fogne aveva qualcosa di vero… potrebbe significare che Dagrun sta per risvegliare un titano del ghiaccio, forse a Kaer Mohren. Quel che è certo è che adesso non solo Nido del Corvo, non solo Kaer Mohren, ma l’intero Nord è in pericolo. Dobbiamo agire, ed in fretta. La notte sta calando, ed abbiamo un kelpie da cacciare.

Corteccia Marcia è un'altra palude, ma è diversa da quella della torre del Barone che abbiamo lasciato qualche giorno fa. È molto più piccola, e all'apparenza dà la sensazione di essere una normale foresta, ma quando ci si mette piede dentro, il terreno affonda fino al ginocchio, ed oltre. L'odore è molto simile, però. Udyr ha avuto la buona idea di chiedere a Ser Rigor se potesse individuare l'aura di qualche creatura nei dintorni, ma la risposta è stata soltanto che vi è molta morte qui. Prevedibile, c'era anche un cadavere mezzo ricoperto dalle foglie. Ma non mi aspettavo la descrivesse come una nebbiolina. In ogni caso, non è servito a molto. Quel che è stato più utile è fare mente locale sul tipo di mostro che dovremo affrontare. O meglio, io ci ho provato, ma ricordo solo che era un cavallo marino. Come sempre, la teoria non è il mio forte. Ma questa volta, neanche Udyr sapeva di più. Ombroso invece aveva le idee chiarissime: è un mostro furtivo e pericoloso, per attirarlo serve attendere mezzanotte, e produrre del vapore, insieme ad un oggetto che ricordi il mare… il che non è il massimo, siamo in una palude, non in una spiaggia! Ma Udyr non si è arreso, ed è riuscito a trovare delle alghe. Le ha seguite andando per i fatti suoi. Sono sorpreso Ombroso sia riuscito a ricordarsi così bene uno dei mostri che ci hanno insegnato. Dev'essere davvero carino e coccoloso, o forse ci ha avuto a che fare faccia a faccia. È impressionante Io invece mi sono avvicinato ad una strana pietra, in mezzo alla palude. Sembrava una lapide. Ser Rigor ha detto che c'è qualcosa di molto importante per lui, sotto. Non ricorda cosa, però. È così ho chiamato Ombroso, ed insieme abbiamo scavato nel terreno fangoso, nel freddo della notte e nell'umidità della palude. Alla fine, dopo un grande sforzo di coppia, abbiamo tirato su un pesantissimo forziere. Quando abbiamo finito, Ombroso stava tremando. L'umidità ed il freddo sono tremendi qui, lo capisco. Spero che lì dentro ci sia qualcosa di VERAMENTE importante… Ser Rigor mi ha confermato che è lo spettro di un nobile, e se quella è una tonnellata di vestiti di seta, beh, avrò un teschio da spaccare.

Udyr è tornato con una chiave. Dice che l'ha trovata nel torace del cadavere coperto dalle foglie. Ah. Interessante. Era la chiave del forziere, e conteneva una gemma blu, grande come una mela. Emana una magia molto forte. Ser Rigor la riconosce come sua, ma come al solito, non ricorda perché. Doveva essere davvero potente questo signore in vita, per avere una gemma così pesante. Riscoprire il suo passato potrebbe tornarci utile. Mentre stavo armeggiando con la serratura, ho sentito Ombroso chiedere ad Udyr di dargli fuoco, ed il nano giustamente ha eseguito. Ombroso si stava rotolando nel fango per spegnere le fiamme, e nel caos, Udyr si è intascato la gemma. È proprio vero che ai nani piacciono gli oggetti di valore...

All'improvviso, abbiamo sentito dei gorgoglii, accompagnati da urla deliranti, quasi umane. In lontananza, una figura umanoide femminile, con lunghi capelli neri, attaccati alla testa come se unti, naso adunco, occhi bianchi, dalla schiena ingobbita e dalle braccia penzolanti: una strega d'acqua, che correva a gran velocità verso di noi! Con il favore delle tenebre, ci siamo tutti arrampicati su un albero, ed il mostro è passato oltre senza notarci. Udyr ha cominciato a prendere in giro Ombroso, dicendogli come l'unica donna con cui potesse avere speranza sia una come quella... ho i miei dubbi sull'ultima parte, ma una cosa l'ho notata: con tutte le donne con cui Ombroso ci ha provato, qualcosa è andato storto. Isleif e la taverniera della palude del Barone sono morte, Dagrun è diventata quel che è... qualunque cosa sia. Spero non sia l'inizio di una scia di morti.

Dopo il litigio, Udyr ci ha chiesto di seguirlo. Abbiamo trovato un fiume, coperto da piante, vicino ad una pianura fuori dalla palude. Con la luna ormai alta nel cielo e poco tempo prima della mezzanotte, siamo corsi ad occuparci di qualcosa per il rituale di cui ci aveva detto Ombroso: io ho affondato le mani nell'acqua per raccogliere qualcosa di utile, chissà... ho recuperato solo foglie e legno bagnati. Pensavo non sarebbero serviti a molto, ma Udyr ha pensato bene di usare la legna bagnata per fare vapore, una delle componenti del rituale. Ombroso è rimasto lì a "meditare" (mai sporcarsi le mani, lui), ed ha preteso gli mettessi il fogliame attorno al collo, come una collana... ah boh. Aradriel è corsa a cercare una pianta odorosa. Ha trovato dello spincervino. Faceva una puzza di pesce marcio... più marino di quello, si moriva.

. Il rituale è cominciato poco dopo, con Udyr che bruciava lo spincervino ed il legname, emettendo un sacco di vapore e puzza. Oh dei, spero di non doverlo rifare mai più, stavo soffocando! Ombroso ha iniziato a urlare cose strane, blaterava di offrirsi come sacrificio o chissà cos'altro. Fatto sta che... ha funzionato. Il kelpie è arrivato, emergendo dall'acqua del fiume. Ed è carino e coccoloso quanto un cadavere. Un cadavere che emetteva magia, simile ad un cavallo in tutto e per tutto, tranne per gli occhi giallastri e spenti. Si è avvicinato ad Ombroso e gli ha permesso di cavalcarlo. Aradriel gli ha sussurrato che serviva solo una ciocca della criniera, che bastava salire, tagliarne un po' e scendere. Il problema è che lui è caduto effetto di qualcosa, un incantamento... le pupille gli si sono dilatate, ha iniziato a parlare di avventure in libertà, viaggi in mare. Il kelpie si stava immergendo nel fiume. Sentendo che qualcosa non andava, tutti e tre lo abbiamo seguito, immergendoci sempre più nell'acqua. Aradriel ha cercato di tirarlo giù, ma niente. Ombroso continuava a sognare, immerso nell'incanto. È stato allora che, mettendo piede nelle profondità del fiume, abbiamo sentito uno scricchiolio, come quello che si sente quando si cammina sui ciottoli. Ma non erano ciottoli. Erano ossa. Decine di ossa umane. Allora sono andato nel panico, e ho fatto a fatica a togliere la mano dall'impugnatura della mannaia. Solo Udyr è riuscito a fermarmi, ricordandomi che stavamo gestendo un essere magico, uno spirito della natura, non un mostro qualunque. Allora mi sono concentrato su Ombroso, gli urlato di riprendersi, di scendere, o sarebbe morto, come tutti gli altri... tutti gli altri caduti vittima della maledizione dell'essere. Gli ho dato uno strattone, e lui si è ripreso cadendo l'equilibrio dal dorso del kelpie, finendo nell'acqua. Ammetto che ancora penso che eliminarlo avrebbe reso più sicuro il posto, ma forse Udyr aveva ragione... giocare con certi poteri sarebbe stato troppo pericoloso. Ad un certo punto, il mostro si è immerso fino alla vita di Ombroso. Udyr si è assicurato di distrarre il mostro, per rallentare la sua immersione, mentre Aradriel è riuscita a tagliare una ciocca della criniera, mentre stava galleggiando sull'acqua fangosa.

Io ho sentito una mano toccare la gamba… la mano di Ombroso. Subito ho teso la mia, e con un altro strattone l'ho tirato fuori. Stava bene, un po' stordito, ma stava bene. Il kelpie si è immerso completamente nell'acqua, per non tornare mai più. Abbiamo avuto quello che cercavamo. Ora siamo in viaggio verso Nido del Corvo, per iniziare l'incantesimo di tracciamento con Reynard. Proprio adesso, Ombroso mi ha detto che, poco prima che lo tirassi fuori dall'acqua, ha visto nel ventre del kelpie una enorme bocca aprirsi. Oh mamma…

Ma il peggio non era ancora finito. All'ingresso del paese, nel mercato, all'alba, siamo stati fermati da una donna, Vassilia, ed i suoi scagnozzi. Uno dei sottoposti del Professore, da quello che ho capito, mentre parlava. Aveva Marid sotto il pugnale, poi l'ha abbandonato in una tenda del mercato, legato come un salame, mentre lei si è messa comoda a distanza di sicurezza, godendosi lo spettacolo con un ghigno odioso. Oggi speravo non fosse necessario spargere sangue, visto com'è andata con il kelpie. Ed anche visto come è andata in passato con gli ostaggi: credevo fosse meglio avere Marid con noi in modo rapido e tranquillo, senza correre il rischio che lo uccidessero, com'è andata con Gregor… In realtà, alla fine l'abbiamo salvato… solo non come me l'aspettavo. Io e Ser Rigor siamo andati avanti per le trattative. Quello più grosso del gruppo l'ha preso in giro, l'ha chiamato frutto di una maledizione (potrebbe non avere tutti i torti) e via dicendo. Ser Rigor l'ha presa male, e ha risposto tirando un discorsone sui suoi poteri inimmaginabili, finendo con una bella minaccia. È stato un idiota, ma almeno è andato al punto. Non male. Lo scontro è scoppiato, ed all'inizio è stato un pasticcio: mentre cercavo di fermare Ser Rigor ho sentito delle urla dentro la mia testa… ho perso il controllo del mio corpo, ho iniziato a camminare senza meta per un paio di passi, fino a quando Ser Rigor non si è allontanato, andando dritto verso Marid. Strano. Quel teschio parla tanto, ma i suoi poteri non sono uno scherzo. Da quel momento non l'ho più rivisto fino agli ultimi moneti dello scontro.

Ma non era finita lì. Udyr era in fiamme (di nuovo), mentre uno degli sgherri aveva un bastone magico con sé, stava evocando la magia dell'aria, creando un mulinello fortissimo attorno a sé che lo ha fatto girare su se stesso, per poi volare da qualche parte nelle tende del mercato. Ho anche sentito dei rumori… poco piacevoli venire da lui. Qualunque cosa dovesse significare quel trucchetto, di certo non è stato molto utile. Quando si è rialzato, è ritornato all'attacco solo per intralciare i suoi due compagni balestrieri: ha evocato una folata di vento che ha deviato uno dei dardi da tutt'altra parte. Ombroso non se la stava cavando molto bene: ha tenuto a bada quello grosso per un po', ma presto si è trovato circondato da altri due. Ho visto una delle sua frecce passare oltre un alabardiere che lo stava puntando, e proprio mentre il tizio gli stava ridendo in faccia, gli ho piantato la mia mannaia nello stomaco. Ha retto abbastanza il colpo da non morire, ma era chiaro che faticava a reggersi in piedi. Mandava l'arma a destra e a manca, fino a quando non ho sentito un dardo colpire l'elmo. Si trattava del mago, che questa volta era stato in grado di controllare la sua magia, colpendomi con un dardo d'aria in testa. L'elmo ha vibrato con forza, facendo quel suono che fanno gli oggetti di metallo quando tintinnano… avere quel rumore direttamente in testa è stato terribile. Lo stordimento è stato sufficiente per rendermi un bersaglio facile, e presto mi sono ritrovato due dardi di balestra addosso (uno sul fianco, l'altro nella schiena) ed un'alabarda conficcata nella spalla. Ho visto la gioia negli occhi si quell'uomo, la furia della vendetta e del dolore… che non è durata a lungo, dato che non si è accorto che gli sono adnato alle spalle, conficcandogli un'altra volta la mannaia nel corpo, uccidendolo. Uno in meno nei ranghi di quei criminali. Dalla mia nuova posizione, ho avuto di vedere diverse cose: una bassa armatura con un dardo di balestra piantato nel fianco, accompagnata da un teschio con fiamme verdastre da un parte, dall'altra Ombroso, a terra a quattro zampe, ferito gravemente, inseguito da quello grosso, anche lui coperto di frecce e di ustioni.

Nel panico, sono corso vero Ombroso, per salvarlo. Ho preso il nemico per le spalle, ruotandolo per guardarmi, ed al grido “NESSUNO.UCCIDE.I.MIEI. AMICI”, gli ho piantato la mannaia nello stomaco, per poi rigirarlo nella direzione di Ombroso, che adesso era dritto in piedi, puntando una freccia dritto alla sua testa. Quando il colpo è partito, una testa di drago fatta di fulmini è nata dalla freccia, inghiottendo l’uomo, di cui è rimasto solo un mucchietto di cenere a terra, ed una freccia dritta nel terreno, ce ancora emetteva fulmini. Ho visto Vassilia guardarci con terrore… a quanto pare abbiamo arrostito il suo campione. È fuggita con i suoi, lasciandoci la vittoria. Marid ci ha raccontato di come Ser Rigor l’abbia aiutato… mangiandosi la corda. Spero sia stato un buon pasto almeno. Poi ha detto che è corso da noi, perché siamo suoi amici. O almeno questo ha detto. Per una volta, siamo riusciti a salvare davvero qualcuno. Ed il favore ci è stato ricambiato. Forse è di questo che parlavano papà e Maestro Vesemir quando dicevano di proteggere chi ne ha bisogno: creare un’amicizia con loro, e stare dalla loro parte quando serve.

Siamo tornati alla taverna del Riso avvelenato di Marid, e lì ci siamo preparati il rituale per l’incantesimo di tracciamento. Ho ringraziato Marid per il suo coraggio, per averci aiutato quando lui ne aveva bisogno, e Ser Rigor, per avere liberato il nano… anche se è stato un idiota a provocare il condottiero. Ricordo di aver sentito un sussurro offeso quando ho toccato il teschio di Ser Rigor, mentre gli dicevo di essere stato un idiota, che si è spento subito dopo, quando l’ho ringraziato per il suo aiuto.

Marid si è occupato del rituale: il bancone della taverna si è illuminato di una luce accecante, e le stelle fuori dalla finestra brillavano intense, proiettando fasci di luce sul bancone. Ad un certo punto, si è formata una cupola al centro, che replicava il cielo, e sotto si è formata una mappa dei regni del Nord. Una linea luminosa portava da Nido del Corvo, dove ci troviamo, all'isola di Faroe, nell'arcipelago di Skellige. L'arcipelago è lontano dal continente… è ancora più lontana è Faroe. Nessuno è davvero al comando lì. Comodo se non vuoi avere a che fare con le guardie; altrettanto comodo se vuoi creare un esercito di banditi e reietti. Il modo più rapido per arrivarci è prendere una nave dall'isola Fyke, nel mezzo del lago Wyndamer, a sud di qui. Ci siamo preparati per affrontare il viaggio, nel mio caso comprando una versione migliore della pozione curativa del troll, Aradriel ha comprato una pozione paralizzante di Arachas. Forse potrebbe intingerci le sue frecce? Non ricordo i maestri abbiano mai parlato di avvelenare le frecce con le pozioni, ma non ho una buona memoria quando si tratta di libri… e l'ultima volta che ho usato una pozione senza cautela, senza saperne gli effetti, mi sono trasformato in un uomo pesce. Ricordo ancora quel giorno nella prigione nilfgardiaana a Vizima, mesi fa, come se fosse ieri. Ho rischiato la morte per soffocamento… mi è bastata quella volta per capire di fare attenzione. Nel frattempo, ho comprato anche una nuova sacca per trasportare più roba, tra cui la nuova pozione. Mi sono anche concesso una breve meditazione per assimilare le molte esperienze che ci hanno portato da Vizima fino a qui, Nido del Corvo. Sento una maggiore forza nei miei muscoli, ora che ho avuto modo di concentrarmi su me stesso. Inoltre, l'ultimo scontro con il mago del vento mi ha aiutato a vedere un nuovo tipo di magia oltre al fuoco di Udyr, a comprendere come combatterla. Dopo la meditazione alla taverna, noi e Marid ci siamo separati. Gli ho suggerito di andare a Midcopse. Il villaggio è in rovina, ma spero trovi un amico in Vagron, lì. Ora ci attende una lungo viaggio a sud.

STAGIONE 4

Giorno 1

Siamo vicini alla costa del lago Wyndamer, in una zona paludosa. Abbiamo finito le provviste. Ho chiesto ad Ombroso ed Aradriel di andare a caccia, mentre io avrei cercato delle bacche, con Udyr al mio fianco per aiutarmi a capire se sarebbero state commestibili. Purtroppo non c'è nulla, nulla di nulla. Niente bacche, niente animali. Ombroso ci aveva dato speranza, dicendoci di aver trovato le orme un grosso animale dagli zoccoli allungati, in direzione nord. Il grosso animale era lui, e gli "zoccoli" erano le sue orme al contrario. Siamo solo tornati indietro. È stata una fortuna se non siamo tornati troppo indietro. L'unica speranza che rimane è una villa che si staglia nella palude, forse troveremo aiuto lì...

La villa sembra abbandonata da molto tempo. Le statue del giardino hanno la testa mozzata e sono piene di crepe. Ma non siamo del tutto soli: cinque nani, guidati da un certo Olaf, ci hanno fermato prima di entrare, dicendoci di come la casa sia "infestata". Da cosa, non sapevano. Di certo non sono i proprietari, anche se hanno intenzione di occuparla. Ci hanno anche presentato una mappa disegnata alla meno peggio. Parlava di una trappola all'ingresso principale, di fare attenzione alle scale, e che una torre è apparsa dal nulla, "non compariva nella planimetria", dicevano. Una stanza in mezzo era cerchiata, e una freccia indicava di strani rumori. Chissà chi si sono rivolti per farsi fare quella mappa. Abbiamo fatto un accordo: loro ci daranno del cibo e parte del bottino che troveremo; in cambio andremo dentro al posto loro. Fantastico. Abbiamo anche rischiato di perdere tutto con l'improvvisa apparizione di Ser Rigor dal nulla, che ha terrorizzato i nani.

Non sono scappati solo perché mi sono piazzato davanti a loro e gli ho spiegato che Ser Rigor è innocuo. Erano sempre terrorizzati, ma almeno ci hanno ascoltato. Ci hanno permesso di andare per loro nella villa maledetta. Siamo entrati da un ingresso secondario, più sicuro. Secondo Ser Rigor, il posto era pieno di vita, invece che morte. Non so se sia una notizia positiva o meno. Di certo non ci sono spettri qui, ma potrebbero esserci chissà quali mostri. Di certo era pineo di ratti, almeno nelle cucine, piene di cibo avariato. Ad aiutare, Ser Rigor se l'è presa con me ed Ombroso per aver pensato a come tenerci vivi quando non avevamo niente da mangiare. Ci ha chiamato egoisti e quant'altro. Facile per lui, è già morto! Sono sicuro che ha non ha mai dovuto soffrire la fame, da sangue blu qual era. Arrogante ed egocentrico, come tutti gli altri nobili! Blaterava di andare alle camere da letto (a dormire? Lui?) con Udyr che lo seguiva per far pace. Io ed Ombroso siamo rimasti indietro, e per fortuna ho messo il piede su una botola con una scala a pioli, con della frutta secca ed una piccola forma di formaggio. Ne abbiamo mangiata subito un po', tagliandone dell'altra per Udyr. Il pasto è stato interrotto da una porta sbattuta dall'altro lato della stanza.

Una porta che non avevamo mai aperto. Siamo entrati, ma non abbiamo visto nulla di strano, a parte Udyr che si è incastrato in un gradino delle scale. Ho visto l'incredibile: Ser Rigor infiammarsi ancora più del solito, per poi sollevare un nano ben più grosso di lui! Udyr sta bene, anche se una tenaglia gli ha ferito una gamba. Ha mangiato anche lui, e lo vedo un po' meglio. Finalmente siamo andati nella camera da letto, e lì abbiamo trovato mucchi di peli duri, lunghi e selvatici, ed il legno graffiato ovunque, da artigli grandi quasi quanto una mano. A Kaer Mohren non amavo studiare, ma di mostri così pelosi ce ne sono pochi: quasi sicuramente è un lupo mannaro. Abbiamo trovato anche una statuetta di un'armatura, con una leva alla schiena. Udyr ha detto di aver visto un'armatura simile nella stanza accanto. Se non altro, andare nelle camere da letto è stata una buona idea. Siamo pari adesso. Nella stanza accanto abbiamo ritrovato armatura e leva identiche al modellino, insieme ad un'iscrizione: "Finché l'onore non sarà ritrovato". Era scritta in una lingua antica, il "faedrico" o qualcosa del genere. Io ed Udyr siamo riusciti a decifrarla insieme. Poi abbiamo tirato la leva, e si è aperta una porta dietro l'armatura, e la stanza segreta era una… cripta, qualcosa di simile. In ogni caso, era una terrificante collezione di teschi, impilati l'uno sull'altro su delle mensole. Altre statue erano agli angoli della stanza, anche quelle scheletriche. E quel che è peggio, e che si è sentito un ruggito da fuori. Che il lupo abbia scoperto dove siamo?